

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 Numer 08/2001 (63) Sierpień 2001 Cena 18 zł 50 gr w lym VAT 7%

MANAGE

- już wkrótce! Przełom w grach FPP! Nigdzie dotąd nie publikowane screeny. Czytaj na stronach 30-31.

Gangsters 2 Z: Steel Soldiers Train Simulator BG II: Throne of Bhaal

Wielki test napędów DVD

...wśród których znajdują się nie tylko komputerowe napędy DVD-ROM, ale także urządzenia kombo - oferujące możliwość odtwarzania płyt DVD, ale też nagrywania danych na krążkach CD-R oraz CD-RW.

ORYGINALY TAŃSZE NIŻ PIRATY

TRAFFIC GIANT GOLD TYLKO za 29,90!

Czytaj na następnej stronie







17 recenzji.

Przegląd: ponad 30 gier z E3.

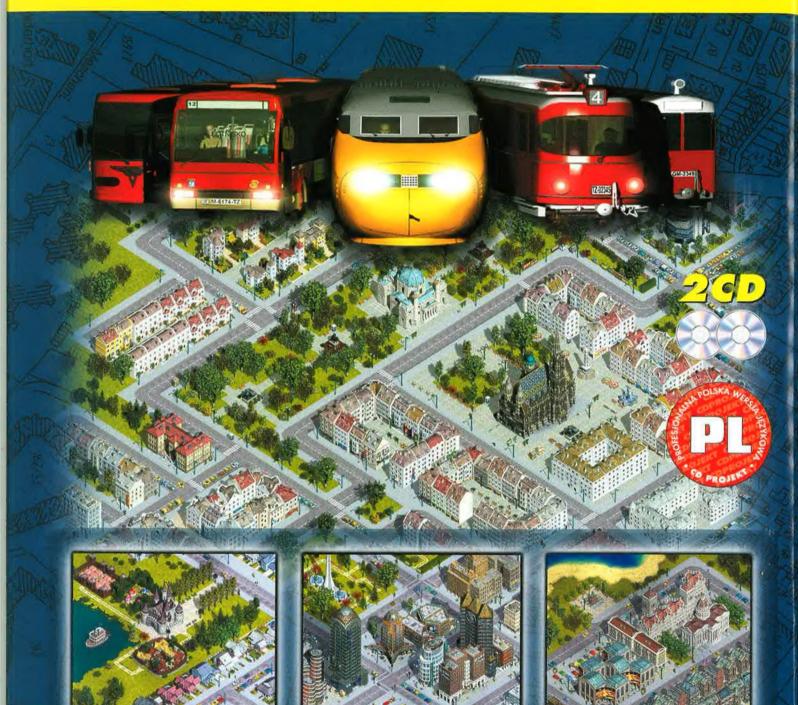
Dla fanów FPP: zapowiedzi: Jedi Knight 2, Soldier of Fortune 2, Op. Flashpoint, Ozzy's Black Skies.

www.cdaction.com.pl

Grafika na okładce pochodzi z gry Max. Payne © 2001 Take 2 Interactive Software. Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

JUŽ 7 SIERPNIA W SPRZEDAŻY GRA

TRAFFIC GIANT GOLD za 29,90!



Traffic Giant Gold to wciągająca gra ekonomiczna, w której pokierujesz rozwojem firmy komunikacyjnej. Musisz wyprzedzić konkurencję poprzez zapewnienie lepiej funkcjonującej sieci połączeń autobusowych, tramwajowych oraz pociągowych w wielkich światowych metropoliach. Tętniące życiem, nowoczesne miasta zostały wykonane z najwyższą precyzją, a życie toczące się na ulicach oraz rosnąca populacja sprawia wrażenie prawdziwej metropolii. Dzięki prostej obsłudze oraz intuicyjnemu interfejsowi, gra w Traffic Giant Gold staje się prawdziwą przyjemnością.

Możliwość rozgrywki w trybie kampanii lub w pojedynczych misjach • ogromny wybór map największych, europejskich metropolii oraz dodatkowe misje zawierające mapy największych miast Ameryki • realistyczna grafika w wysokiej rozdzielczości (nawet do 1280 x 1024) wraz z opcją trzykrotnego zbliżenia mapy • ponad 500 różnorodnych budynków • duży wybór środków transportu. począwszy od małych autobusów a na kolei miejskiej kończąc • zmienna populacja, dzięki której miasto tętni życiem i wymaga dostosowywania i modernizacji sieci komunikacyjnej • wysoki stopień inteligencji komputerowych przeciwników • możliwość gry w trybie wieloosobowym poprzez sieć lokalną i internet.



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

ldea sprzedawania onyginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Traffic Giant Gold - doskonała gra ekonomiczna symulująca życie wielkich metropolii. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 7 sierpnia kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się! Szukaj w punkatch z prasą.







Zamów grę TRAFFIC GIANT GOLD z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, www.wirtualny.com

Ostatnia szansa, by kupić eXtra Gre z grą JAGGED ALLIANCE 2.5. W sprzedaży tylko do 6 sierpniał Extra Gra w Internecie: www.extragra.com • Patronat internetowy: www.gry.wp.pl

Nadciaga czas komety?

Niech ryczy z bólu ranny łoś Zwierz zdrów przemierza knieje Ktoś nie śpi, by spać móał ktoś To są zwyczajne dzieje.

Tym oto cytatem z Szekspira (a ca, nie można?) chcielibyśmy szybko "odfaikować" tzw. wstępniak wakacyjny. A wygląda on mniej więcej tak: "wam to dobrze, bo macie wakacje i sobie wypoczywacie, a my sie męczymy. A poza tym jest sam środek sezonu ogórkowego, nowych i bardzo dobrych gierek jak na lekarstwo. pot nam cieknie po nosach i byle do grudnia...". To znaczy, faktycznie teraz tak jest - ale też tak było i rok, i dwa lata temu - i toż samo będzie za rok o tym czasie. "To są zwyczajne dzieje". Ano właśnie - więc nie ma co się nad tym rozczulać i rozpisywać.



Zagadko dla uważnych: Znajdźcie na zdjęciu Ssaki Naczelne. Dla utotwienia podpowiadamy, że obaj noszą bermudy do kołan.

Warto może za to wspomnieć o sytuacji na naszym branżowym podwórku. Tu zaś - niedobrze, znów będziemy odwotywać się do stów poety, tym rozem polskiego - sytuacja jest jak stygnąca lawa: pozornie chłodna z zewnątrz i plugawa, ale kipiąca od środka. Wiekszość z was ma to szczęście (tak, szczęście!), że chodzi jeszcze do szkoły i nie ma wiekszych zmartwień nad to, czy np. z matmy bedzie trója na koniec roku, czy może nie. Nie, my się nie naśmiewamy z waszych problemów... ale nie wiem, czy zajęci szkolnymi problemami wiecie, że na polskim rynku prasy najweselej nie jest. Po prostu trochę mniej osób ostatnio kupowało gazety i pisma. Tyczy się to też i naszego podwórka - czyli pism komputerowych, w tym także poświęconych grom. Dlatego wydawcy dostają po krzyżu. Mniej lub bardziej - ale dostają. A niektórym pismom najlepiej to nie wróży. Ktoś tam rezygnuje z wydawania Cover CD, ktoś ponoć - ma wychodzić co dwa miesiące, ktoś inny wygląda, jokby szykował się do spakowania manatków, ktoś inny już to zrobił... (Nie mamy oficialnej informacji, więc nie podamy tytułu - ale chyba zauważyliście, że przynajmniej jedno pismo o grach znikneło już z kiosków? Ano właśnie, "nadciąga noc komety, ognistych meteorów deszcz..." (*)). Oj, będzie to, będz

Ale zejdźmy z niebios. Co u nos, w CDA? Ano, jak widać, akcja "mniej czytania, więcej grania" w pełni, Uważnie wczytujemy się w wasze opinie, tak pochwalne, jak i negatywne. (Póki co przeważają pierwsze, wydaje się, że obojętnych nie ma.) Zachęcamy gorąco do dalszego wyrażania opinii na ten temat...

Jednocześnie zapowiadamy kolejny kroczek w ewolucji CDA, który powinien być widoczny już od następnego numeru pisma. Na czym będzie to polegać? Hm, poniekąd na przesunięciu nieco środka ciężkości CDA. Do tej pory bolansowaliśmy pomiędzy "bawi" i "uczy". Uznaliśmy jednak, że wykonamy lekki zwrot w stronę "bawi". Tzn. nie rezygnując z ambicji bycia pismem "nie tylko o grach" chcemy, by gry i wszystko, co z nimi związane, zajmowały więcej miejsca niż poprzednio. Czyli "trochę mniej mądrzenia, a więcej tojenia".:) Zresztą sami zobaczycie. Jeszcze zabawniej powinno być w nostępnym (10/01) numerze. Na razie nie chcemy zapeszać. Lecz jeśli się nam uda zrealizować nasze plany, to gwarantuję, że będzie to dla was miła niespodzianka. Na pewno będą też następne, to macie jak w banku. CDA niejeden raz zaskakiwało i czytelników, i konkurencję - nie zamierzamy rezygnować z tej

Ale, ale... skoro już mówimy o ewolucji i zmianach, to warto po kumotersku wspomnieć o wydarzeniach, które zaszły w Action Plusie dawnym "satelicie" CD-Action. AP darobił sie CD-ka i statusu całkowicie niezależnego od CDA pisma. Tam też znajdziecie recenzje etc. gier - tyle że nie tylko na PC. Będą krótkie, ale za to maksymalnie skondensowane. Same fakty. Mówiąc krótko - staro nazwa, ale zupełnie nowe pismo w zupełnie nowej formie. I to za niecałe 7 zł, co jak na dzisiejsze ceny jest niezłym osiągnięciem.

No cóż, hosło "mniej czytania, więcej grania" powinno obowiązywać także we wstępniaku. Zatem kończymy i zapraszamy do lektury wakacyjnego CDA. Do zobaczenia adzieś w okolicach 15.08.2001.

(*) - a to dla odmiany nie żaden poeta, tylko Budka Suflero, z czasów gdy nagrywali jeszcze sporo ambitnej, rockowej muzyki.

Zbigniew Bański

A przy okozji pozdrowienia dla naszych czytelników służących w polskim batalionie w siłach pokojowych ONZ na Wzgórzach Golan. Jak najwięcej FPP w komputerze i ani trochę w realnym życiu. (I gdzież to nie docieramy...).



Z CDA DO KINA!!!

Pokaz filmu "Ewolucja" specjalnie dla czytelników CD-ACTION będzie miał miejsce w Warszawie, w kinie Atlantic, sala C. 30 lipca (paniedziałek) o godzinie 20:45. Wstęp za okazaniem najnowszego (sierpniowego) numeru CD-ACTION. Liczba miejsc ograniczona (250 osób, które się pierwsze zgłoszą).



Numer 63 Sierpień 2001

akrac Naczelny Zbigniew Bański

przedwanie językowe i fessekta Harzyna Kondrat, Damian Bednarck

Silver Shark sp. 20.0. 53-602 Wroclaw, ul. Teczowa 25, 1el. (0 71) 3412083, (0 71) 3420316, (0 71) 3421841, fax (0 71) 3413950

Instant Milento tel. (0 71) 3412083 site (el. (0.71) 3420316 w. 103

teklam . Jacek Bzdun el. (071) 3421841 w.104 el. komórkowy (0) 502 206383

(amil Linder el. (071) 3421841 w.121 el. komórkowy (0) 603 873963

cezary Gryboś eL/fax (022) 6522637

zimierz Serwin , komórkowy (0) 601 09 75 76

el. (071) 3421841 w.119

🎼 Poligrafia S.A. Kielco

SILVER SHARK SP. Z.O.O.

THE FUTURE NETWORK PLC.









treści

Z: Steel Soldiers

24

28

30

. 12

32

57

.90

90

.62

88

92

87

. 93

72

94

95

.. 96

98

101

107 108



Walczące z sobą roboty - w RTS-ach (nawe w 3D) temat nienowy Ale walczące z sobą roboty obdarzone poczuciem humoru - to już

Gangsters 2: Vendetta





Czy naprawdę "ojciec chrzestny" ma życie proste i przyjemne? Ponow nie masz szansę przekonać się o tym na własnej skórze...

Train Simulator

80



Ciężko nam powiedzieć cóż takiego wciągającego jest w symulacji jazdy pociągiem. Ale wiemy jedno; to naprawdę wciąga!

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Zawartość CD

Zawartość Cover CD

Zawartość Cover DVD

Dracula II

ledi Knight 2

Operation Flashpoint

Ozzy's Black Skies

Soldier of Fortune 2.

Przegląd E3

Za 5 dwunasta

B-17 Gunner: Air War Over Germany ..

Diable 2: Lords of Destruction

Icewind Dale: Heart of Winter PL.

Pearl Harbor: Defend the Fleet

Pearl Harbor: Zero Hour .

Max Payne ...

Activision

IngWooD

Sting .

Trafic Giants Gold

Recenzje

Baldurs' Gate 2: ToB.

Gangsters 2: Vendetta .

Half-Life: Blue Shift

House of the Dead 2

Alien Paranoja

Original War ..

Sims Balanga

Train Simulator Tropico Pl

Waterloo NLB.

Z: Steel Soldiers

Świnka

Suffer

Kurs DOS #10.

Polskie ziny internetowe

Multimedia

Nie tylko gramy

Wielki Teleturniej Smoka Wawelskiego

W produkcii

2 CD Projekt, 5 Ardsoft, 16-17 Wirtualny Świat, 19 CD Projekt, 21 CD Projekt, 23 Tim Soft, 25 Tom Soft, 27 CD Projekt, 33 CD Projekt, 35 CD Projekt, 37 CD Projekt, 39 CD Projekt, 41 Kawaii, 43 IM Group, 45 IM Group, 47 Play it, 49 Play it, 51 Play it, 53 Play it, 55 Play it, 59 Play it, 79 Playstation 2, 85 Portal RPG, 111 Imperium Gier, 99 Cool Games, 103 Exe, 123 PC Format, 133 NET, 135 Multimedia Vision, 147 Action Plus, 148 Era GSM

Multimedia

Programy: Użytkowe Ksiegowe Magazynowe

fel/Fax (+4822) 863 79 56 : 863 22 59 : 863 52 79

- Poradnik

Drukarki	
Gdy PC nie działa	
Computer - co to jest?	
ieci peer-to-peer	
Comment	

Canon PowerShot Alu oraz Card Photo Printer CP-10	132
CardexPert Hollywood/MX	130
Dawicontrol DC-100 RAID	136
GeForce2 MX VIVO i GeForce2 Pro/400	131
Genius MaxFighter Force Feedback F-33D	
LPC-UMIO oraz LPC-UC35	134
Testy napędów DVD	121
Typhoon Cordless FM Pro Mouse	. 136

Inne

IVI Airborne instrukcja	IC
101 Airborne okładka	
Action Redaction	142
ECTS - plebiscyt	22
FPP Zone	106
Gamewalker	60
GTA Instrukcja	9
GTA ckładka	18
Konkurs CDP	127
Na Luzie	104
Przemyślenia	102
Sobowtóry	26
Tipsy	146
The state of the s	

INDEKS GIER

7: Steel Soldiers

	Another World	94
	B-17 Gunner: Air War Over Germany	90
	Baldurs' Gate 2: ToB	90
	Diablo 2: Lords of Destruction	77
	Dracula II	
	Egipt	66
	Gangsters 2: Vendetta	74
	Half-Life: Blue Shift	62
	House of the Dead 2	
	Icewind Dale: Heart of Winter PL	92
	Jedi Knight 2	28
	Alien Paranoja	64
	Max Payne	30
	Neverhood 🚣	95
	Operation Flashpoint	12
	Original War	84
	Ozzy's Black <u>Skies</u>	14
	Pearl Harbor: Defend the Fleet	78
	Pearl Harbor: Zero Hour	87
	Sims Balanga	63
	Soldier of Fortune 2	. 32
н	Sting	. 57
	Teenagent	. 96
	Trafic Giants Gold	58
	Train Simulator	. 80
	Tropico PL	. 93

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;

gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;

- gra wymaga akceleratora do działania.

Uwaga 7. Uwaga! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dla dem - po prostu probujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie, niż teoretycznie

tiwaga 2: Uwaga 2: W menu Cover CD macie utwor Mist over sea (autor Michał "MiWi" Wilczyński).

Bergg 3: Jesti z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik star Ilow exe w głownym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, a zarazem funkcjonalną przeglądarkę.

Uwaga 41: Sugerujemy, byś na dysku C: miał w tym miesiącu MINIMUM 250 MB wolnego miejsca, inaczej niektóre dema nie będą się chciały poprawnie rozpakować.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.).

Pełna wersia gry

Kolekcia CDA nr 39

(Empire Interactive)

Wymagania: P133, Win 9x, 16 MB RAM (sugerowane 32), DirectX Rodzaj: symutacja oddzialu żotnierzy w turach, 20 Ocena w CDA: 9/10

101 Dywizia Powietrzno-Desantowa (zwana "Screaming Eagles") przeżyła ciężkie chwile podczas desantu poprze-

101 Airborne in Normandy





dzającego aliancką inwazję na Normandie (stynny D-Day). Rozrzucone na dużym obszarze stosunkowo nieliczne oddziały spadochroniarzy desperacko walczyty z Niemcami o przeżycie, starając się jednocześni<mark>e wypełniać</mark>

zlecone zadawłaśnie jest ta gra - coś jak

Close Combat, ale rozgrywana w turach i pod każdym względem dużo bardziej złożona. To nie jest gra na pół godziny, ani na pół dnia..

Skrócona instrukcja w numerze. Za miesiąc pełna polska instrukcja w formacie .PDF na CD (sorry, ale przyczyn technicznych nie mogliśmy jej umieścić

Pełna wersia gry

Grand Theft Auto

Kolekcja CDA nr 40

(Rockstar Games)

Wymagania: P133, 16 MB RAM, Win 9x, ok. 80 MB na HDD Premiera: 10,1997

Akcelerator: może być (3DFX) Rodzaj: arcade/sim? - zręcznościowa symulacja gangstera na ulicach miasta Ocena w CDA: 8

Myśle, że nie trzeba tutaj bawić sie w żadne opisywanie - gra jest po prostu kultowa.

Myślę też, że będzie fajnie powrócić do tej gry - bo fajnie jest czasem grać (tylko grać!) po stronie tych złych facetów. No i była to chyba pierwsza symula-



Wpisz się jako (imię bohatera):

splashabout - szybki awans i nie tylko

createorize - możesz stworzyć własny pojazd

davesworld - ale przykra śmierć.

heartofgold - widzisz wszystkie cut-scenki

iamthelaw - nie ma policii

itcouldbeyou - 999999999 pkt.

suckmyrocket - dużo powerupów

itstantrum - nieskończone życie

porkcharsui - diagnostic mode

buckfast - wszelka broń itsgallus - wszystkie levele

by a playstation - god mode

Instrukcja w numerze. Mapy na CD z grą w formacie .pdf

Leadfoot

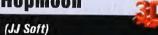


(Ratbag Games)

Wymagania sprzętowe: P2-266, 32 MB, Win 9x/ME/ 00 akcelerator z B3D

Troszkę symulacji, troszke aracde... ścigamy się półciężarówkami (pick-up trucks) z napędem na 4 koła w trybie quick race. Można ingerować w parametry wozów. 33 MB na HDD.

Hopmoon



Wymagania: P233, 32 MB, Win 9x/00/ME, DirectX. akcelerator

Platformówka w 3D - skrzyżowanie idei Pacmana i Pokemona. Na serio - tak to wygląda. Całkiem sympatyczne pod każdym względem. I tylko 3 MB na HDD.

Live Billiards

(TaveX LTd.)

Wymagania: P200, 16 MB, wskazany akcelerator, DirectX

Po prostu bilard na zielonym stoliczku :). Jakieś 20 MB na HDD. PS Nie polecam grania bez dopalacza. No chyba że macie refleks szachisty. Jedna rozgrywka (3 balls) możliwa także w trybie practice - tak z komputerem, jak i solo. Duże możliwości ingerencji w grę (opcje, wygląd stołu itd.).

Economic War

(Monte Christo)

Wymagania: P233, 32 MB. DirectX

Rozbudowana gra ekonomiczna osób, które stworzyły m.in. Airline Tycoon. Tym razem jednak gra jest nieco bardziej na serio i bardziej, że tak powiem, globalna, gdyż naszymi przeciwnikami są rozmaite państwa. Kilka scenariuszy solo, tutorial, gra w sieci. Demo zajmuje ok. 81 MB.

Rail Across America

(Strategy First)

Wymagania sprzetowe: P266, 64 MB RAM, Win 9x

Gra ekonomiczno-symulacyjna. Zarządzamy liniami kolejowymi. Jakieś 80 MB na HDD. Goraco polecam lekturę dokumentacii

Startonia

(Eidos Interactive)



Wymagania sprzętowe: P350, 64 MB, akcelerator, Win 9x, DirectX

I znów ciężko powiedzieć, czy to kosmiczny sim, czy RTS. czy "ekonomia"... wszystkiego po trochu i to w bardzo, bardzo dobrej oprawie graficznej. To będzie chyba jeden z hitów roku... (O ile nam się uda wyrobić z czasem, to w tym numerze bedzie recka - a jak nie, to za miesiac.) W każdym razie musimy rozbudowywać swoje imperium. Czy zrobisz to na drodze ekonomicznej, czy militarnej - to już twa wola i twój wybór. W każdym



razie goraco radze zacząć zabawe od przeczytania dokumentacii dema. Około 150 MB na HDD. 5 misji treningowych i jedna bolowa.

Serious Sam Polska Wersja

(GoD)

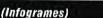


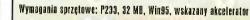
Wymagania sprzętowe: AMD K6-3 400 MHz lub Celeron-A 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x/00/ME/NT

Tia. rzeźnia 3D/FPP w najbardziej czystym, możliwym wydaniu. Po prostu strzelasz, w co się da, nie przejmując się cała reszta. Ale to ma swoje uroki, nie powiem, szczególnie po ciężkim dniu.

110 MB na HDD. I zobaczcie, jak to będzie brzmiało po polsku... Radzę poczytać (polską) doku mentacie dema.

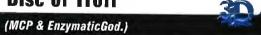
Asterix Mega Madness 📺 J





Gra na motywach znanego i lubianego komiksu. Zabawna zręcznościówka 3D. (Nawet wybór wersji językowej jest z jajem - zobaczcie, co wyrabia dzik po ustawieniu na dany język.) Wyścigi katapult i jedzenie na czas - do wyboru 4 postacie. Fajne! Klawiszologia jes prosta i podawana tak w dokumentacji, jak i przy starcie danego etapu. 26 MB na HDD. Klawiszologia w dokumen-

Disc of Troff



Wymagania: P266, 32 MB, akcelerator, Win 9x, DirectX (*1)

Gra inspirowana kultowym (acz starawym już) filmem TRON. Pojedynek dwóch osób na specjalnej arenie za pomocą dość specyficznych - miotanych - broni. Naciśnij [Esc], by pojawiły się opcje i help.

Demo zajmuje 16 MB.

(*) - wymagania przybliżone, autorzy nie byli łaskawi ich podać

Alone in The Dark

(Infogrames)

Wymanania sprzetowe: P2-300, 64 MR RAM, akcelerator z minimum 8 MB RAM, Win 9x, DirectX 8.0

Panie i panowie,... "arcyklasyk" gier z gatunku survival horror (+ przygodówka) właśnie się pojawił na scenie. Oklaski!!! (Za klimat, intro i grafike...) Demo zajmuje okolo 100 MB po instalacji.

Uwaga! Musisz (po instalacji) mieć na C: minimum 100 MB wolnego miejsca, by gra działała poprawnie

Uwaga 2! Gdy demo pyta się, czy insta-lować DirectX 8.0 i GLSetup, jedyna pra-widłowa odpowiedź brzmi: NIE.

Uwaga 3! Przy problemach z instalacia gry z menu (czy innych) instalujcie manualnie, odpalając plik launch.exe z ka-talogu AloneintheDark na CD.

Gangsters 2

(Eidos Interactive)

Wymagania sprzętowe: PII 266, 64 MB, Win9x

Czasy prohibicii w USA. czyli znów jesteśmy złymi facetami i robimv ciemne

interesy. Prze-



myt, haracze, łapówki, zabójstwa itd. A tak w ogóle, to jest to troszke RTS, troszke sim, troszke gra ekonomiczna. Radzę poczytać dokumentację... UWAGA: demo zajmuje troche ponad 250 MB na

Brave Dwarves v 1.0

(Alawar Int.)

Wymagania: P233, Win 9x/00/ME, 32 MB RAM, karta grafiki z min. 8 MB

Sympatyczna platformówka 2D dla każdego - niezależnie od wieku. 5 MB na HDD.

INDEKS DEM

Asterix Mega Madness Brave Dwarves Discs of TROFF Economic War Ganosters 2 Hopmoon Leadfoot - Stadium Off Live Billiards Rails Across America Serious Sam PL

Windows Media Player 7 DirectX 8.0 Final Data 1.0 SiSoft Sandra 2001se

Esensia Evolution FAQ Grunge Zone Pomocna Diori RTS Area Scena Speed Zone Sport Center

Extras

Bonus 1

Bonus 2

Emu Kącik

Action Mag

Adventure Zone

Strefa WWW

CD-ACTION 08/2001

CDA - gre Ci da!

CDA - gre Ci da!



Multimedialny słownik angielsko-polski

Bardzo obszemy słownik wzbogacony ilustracjami i próbkami wymowy.

Multimedialny słownik niemiecko-polski i polskoniemiecki

Bardzo obszerny słownik wzbogaco ilustracjami i próbkami wymowy.

OpenFX

Pakiet narzędzi przeznaczonych do projektowania i animacji trójwymiarowych obiektów i scen. Program składa się z wielu modułów (designer, renderer, animator) i dysponuje olbrzymim potencjałem funkcji. Dołączono kod źró-

Narzedzia

Windows Media Player 7.1 IncrediMail 2001 Final Data 1.0 SiSoft Sandra 2001se Windows Commander 4.53 GetRight 4.5 beta6 TweakMe Gold 1.0

Dema gier

Alien Paranoia PL

Statek kosmiczny, kupiony z drugiej ręki, roztrzaskał się na dziwnej planecie zamieszkanej przez bardzo źle usposobione stworzenia. Kosmita M jest zdany wyłącznie na własne siły. Demo w języku polskim!



Alone in the Dark 4 Patrz zawartość Cover CD.

Arcanum: of Steamworks & Magic Obscura

bogactwem wykreowanego w niej świa-

ta. W zgodnej opinii ekspertów będzie to najgroźniejszy konkurent dla oczekiwanego z utesknieniem Baldurs Gate II.

Asterix Mega Madness

Patrz zawartość Cover CD.

Brave Dwarves

Patrz zawartość Cover CD.

Calorie Kids Node Jumper v1.0 Gra zrecznościowa przeznaczona dla

dzieci. Ponad 30 poziomów i 8 kompletnych misii.

Discs of TROFF

Patrz zawartość Cover CD.

Cycling Manager

Zostań menedżerem zawodowej grupy kolarskiej i wraz z nią sięgnij po najwyższe trofea. Pamiętaj, że wszystko będzie od tej chwili na twojej głowie. Na szczęście nie będziesz musiał sam pedało-

Economic War

Patrz zawartość Cover CD

Empire of the Ants

W trakcie czytania tego krótkiego opisu na świecie urodzi się czworo dzieci, a także... siedemset milionów mrówek. W tej niecodziennej grze strategicznej będziesz miał szansę wniknięcia w fascynujący i zarazem brutalny świat mrówek.



Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Niespodzianka zarówno dla fanów kultowego RPG-a, jak i dla miłośników gier strategiczno-taktycznych. Fallout Tactics jest bowiem grą w stylu Jagged Aliance osadzoną w postnuklearnym świecie znanym z Fallouta.

Gangsters 2

Patrz zawartość Cover CD.

Hopmoon

Patrz zawartość Cover CD.

Intensity XS

Mniejsza o fabułę - stanowi ona tylko pretekst. Po prostu leć, leć, leć... (zawsze w prawo) i rozwalaj wszystko, co napotkasz na swojej drodze.

Independence War 2: **Edge of Chaos**

Sto lat po zakończeniu Pierwszej Wojny Niepodległościowej rozgorzał nowy konflikt: osiem systemów gwiezdnych Nowa gra z gatunku RPG przytłaczająca zaludnionych przez wyrzutków społeczeństwa postanowiło sprzymierzyć siły



w walce ze sprawującymi rządy korporaciami.

Jekvll and Hyde

Któż nie zna historii skromnego naukowca Jekylla, który po zażyciu wynalezionej przez siebie mikstury przeobrażał się w demonicznego pana Hyde'a? Zagraj w te gre (akcja & przygoda) i stań się naocznym świadkiem wydarzeń.

Koszykówka Manager 2001

Menedżer koszykówki osadzony ściśle w polskich realiach (można nawet "kupić" mecz :]).

Leadfoot

Patrz zawartość Cover CD.

LEGO Island 2

Jest to gra przygodowa przeznaczona chyba głównie dla dzieci, w której bohaterowie, sceneria i cały świat zbudowane sa z kultowych klocków.

LiveBilliards

Patrz zawartość Cover CD.

Loonvland Halloween Hill

Jest rok 1811 - lunatyk o imieniu Loony jest małym chłopcem podróżującym do egzotycznej krainy zwanej Halloween Hill, gdzie przyidzie mu sie zmierzyć z potężnymi mocami zła.

Mystery of the Druids

Detektyw Brent Halligan ze Scotland Yardu prowadzi śledztwo w sprawie tajemniczego rytualnego morderstwa. Wkrótce trafisz na ślad sekty próbującej wskrzesić tradycję druidów.

Original War

Jest strategia czasu rzeczywistego obfitujaca w nowatorskie elementy, które wyróżniają ją z zalewu tego typu pro-



Persian War

Strategia czasu rzeczywistego osadzona w realiach antycznej Persji i wykorzystująca motywy znane z "Baśni tysiąca i jednej nocy" (dźiny, magia i te sprawy).

Rails Across America

Patrz zawartość Cover CD.

Real War

RTS. Zawiązanie akcji następuje pozbombardowaniu USA przez odziały terrorystów. Dalszy przebieg wydarzeń zależy od ciebie...

Roland Garros 2001

Poczuj atmosferę najbardziej prestiżowego turnieju tenisowego świata! Stań w szranki z 31 najwiekszymi tenisistami i spróbuj wywalczyć tegoroczny puchar. Gra oferuje bardzo duży realizm.

Safari Biathlon

To morderczy wyścig potężnych terenówek przyszłości. W odróżnieniu od rozgrywanych dzią rajdów, uczestnicy mogą posiłkować się bronia palną (dużego kalibru). Trasy wyścigów położone sa na trzech różnych planetach.



Serious Sam PL

Patrz zawartość Cover CD.

Startopia

Patrz zawartość Cover CD.

Technomage

Gra akcji z elementami przygodówki osadzona w świecie fantasy. Mistyczny nastrój, wszechobecna magia i żyłka przygody towarzyszą graczom od samego początku. Ramię w ramię z piękną Talis ocal krainę Gothos przed siłami

Tropico PL

Polska wersja doskonałej gry symulacyinej. Jako dyktator jednej z wysp karaibskich będziesz musiał podnieść krajową gospodarkę z głębokiego kryzysu, zapewnić obywatelom dostatek i... przy okazji odłożyć pare milionów zielonych w szwaicarskim banku



Ponadto: Sterowniki do kart graficznych

Bonusy

Patrz zawartość Cover CD.

Kaciki tematyczne - jw.

Dodatki do Half-Life'u.

Grand Theft Auto

- DOS 6.22 lub Windows 95 i późniejsze
- 486 DX4/100 MHz
- 16 MB RAM VESA 1 MB

rodzaj wozu

telefon

- dowolna karta audio
- ok. 80 MB wolnego miejsca na dvsku twardvm

Wymagania sugerowane - coś ponad 486 i więcej pamięci. :)

A zatem marzy ci sie Wielka Kradzież Samochodów? Pieniadze, kobiety, nie-sława? A wiesz, że droga, by zostać najlepszym w tym niewdzięcznym fachu, nie jest prosta?... Nie martw się jednak na zapas, bowiem pierwszy krok zainstalowanie gry na dysku twardym (niezbędne jest 60 MB wolnego miejsca) - nie jest trudny. Po

Minimalne wymagania sprzęto- nych ustawieniach systemu pro- zwól na restart systemu. Kiedy po gram instalacyjny powinien uruchomić sie automatycznie. Kliknij polecenie "install", następnie postępuj podobnie jak przy każdej instalacji gry - obserwuj wydłużający się pasek postępu.

> Jednak jeśli autostart CD nie działa, wejdź do Mojego Komputera i podwójnie kliknij ikone napedu CD bądź DVD. W oknie, które się otworzy, znajdź plik AUTO-RUN.EXE bądź, jeśli zależy ci na instalatorze DOS-owym, IN-STALL.BAT Jub GTA.BAT. To jednak tylko wtedy, gdy na pewno chce ci się później wyszukiwać za każdym razem gta bat na dysku... Osobiście odradzam również korzystanie z flashowej nakładki na instalera, dostępnej pod nazwa Setup.now.exe - niczego nie ulatwia, a jedynie wydłuża instalację. Czasem też lubi się zawiesić.

"poszukiwalność" przez policje

raz kolejny pojawi się pulpit i ukaże się aktywny autostart, gra wyświetli ekran startowy, który umożliwia rozpoczecie lub zmianę ustawień gry (języka i ustawień kontrolerów). Jeśli po restarcie nic się nie dzieje, wejdź w pasek zadań i znajdź pozycję Grand Theft Auto. Tam znajduje sie katalog Grand Theft Auto (Windows 95) - wejdź weń, i jesteś w domu! Grę startujesz korzystając z ikony Grand Theft Auto (Windows 95). Nieważne nawet, jeśli masz W'98 - też sie uruchomi, co zostało już sprawdzone.

Zmień język domyślny i ustawienia kontrolerów, korzystając z zewnetrznego setupu gry, który jest dostępny w pasku zadań Grand Theft Auto/Grand Theft Auto (Windows 95)/Grand Theft Auto Settings.

lokacia

mnożnik bonusa

liczba punktów

liczba żyć

Czy wiesz, że: dokladną mapę kazdego z miast, w jakici przyjdzie ci żyć, znajdziesz w postaci PDF-z

w katalogu Maps na CD możesz grać w gry multiplayer jako gość bez konieczności umieszczenia płyty z grą

mając kartę wideo z chipsetem 30fx,

mozesz wybrać opcję rozmywania tekstur.
• Radio Mode w opcjach audio oznacza, że

muzyka "z radia" zmieniać się będzie wraz z modelami samochodów. Natomiast tryb Constant odtwarza ścieżki audio w sposób ciągły, nie zmieniając ich,

wciskając (F101, przywolujesz ostatnią

wciskając IF71, wyświetlasz w oknie paera ostatnią wiadomość, jaka się wnim

Nie zapomnij też, że:

opłaca się niszczyć rozstawione tu i ówlzie skrzynie - znaidziesz w nich nie tylko broń, ale i inne niezwykle przydatne gadżety: kamizelke, przeoustke, dodatkowe

warto, gdy pościgi policyjne zaczną być nieznośne, odwiedzić któryś z warsztatów. by przemalować samochód i zmienić mu

Oto pierwsze z trzech miast - Liberty City! Od razu po ujrzeniu jego ulic wciśnij [F8], by włączyć Frame Limiter, dzięki któremu gra na powrót stanie się grywalna, tj. odpowiednio powolna. Później [F11], by podbić rozdzielczość (do 800 na 600) i głebie kolorów (32 bpp) i... można rozpoczynać wspaniała kariere, o której uczyć się będą przyszłe pokolenia gliniarzy! Na początek zrób użytek z podstawionego samochodu, by dotrzeć do budek telefonicznych - to dzięki nim zdobywać będziesz koleine zlecenia. Kierunek do budek wskaże ci żółta strzałka lewitująca w pobliżu twojej postaci/ samochodu. Po przyjęciu zadania będziesz jednak musiał radzić sobie sam...

kierunek jazdy rozsuwane drzwi wiadomości rodzai broni skrzynia prostu umieść płytę w napędzie i Po zakończeniu procesu lokowapoczekaj chwilę - przy domyśl- nia gry na dysku twardym przy-

Ustawienia domyślne klawiszy to:

AKCJA	DOMYŚLNE	KLASYCZNE
w lewo	strzalka w lewo	1
w prawo	strzalka w prawo	X
do przodu	strzalka w górę	Ü
w tyl	strzalka w dól	
ręczny (skok) Wsiadanie/wysiadanie	(spacje)	P
z semochodu	[Enter]	W
8tak	(Ctrl)	9
następna broń		İTabil
poprzednia broń	Z	lewy [Shift]
specjalna	[Tab]	S

Za szybko?!

Jeśli gra chodzi ZA SZYBKO, naciśnii klawisz [F8]. Powinno pomóc!

Po wyborze najbardziej odpowiedniej konfiguracji kliknij Grand Theft Auto (Windows 95), by wystartować. W grze wybierz tryb Play to single player, Gather Network odpowiada za tworzenie gry multiplayer, Join Network - dołączanie do gry multiplayera, następnie postać i... graj!

Exterminacja aneks

ak przyjść na inny pianety?

Heid) na mepe ukladu i kikinij wybrana pla etę Pojswi się pytanie "Czy na pewno renkeść kontrole na Inazwe plenety)" vedrujecy na žedany glob I po chyvli mo



CD-ACTION 08/2001

DVD - to jest to!

101 Airborne in Normandy - instrukcja PN

Baza w Anglii

Gra "101" jest podzielona na dwie różniace sie od siebie sekcie: baze w Anglii oraz walkę taktyczną. Zaczynasz od bazy. Pierwszą rzeczą, jaką należy uczynić, jest wybór misii. Zaraz po nim oraz po zapoznaniu się z odprawa będziesz mógł powłóczyć się trochę po bazie w celu wyselekcjonowania oraz wyekwipowania drużyny spadochroniarzy. Kiedy twoi ludzie beda już należycie uzbrojeni i wyposażeni, możesz ich wysłać na poligon (Training ground), aby potrenowali, lub od razu obsadzić nimi samolot i odlecieć w celu dokonania zrzutu nad terenem misji Wtedy zaczyna się taktyczna część gry, nodczas której musisz wykazać się jako dowódca i poprowadzić swój oddział ku zwycięstwu.

Kwatera główna (HQ)

Kiedy już przybędziesz do bazy, powinieneś zgłosić się w kwaterze głównej w celu wybrania misji. W pokoju bedzie znajdowata sie mapa ukazujaca twoja docelowa strefę zrzutu (DZ) oraz polożenie celu misji. Pułkownik zajmie się omawianiem mapy. Kliknij ja, aby dokładniej obejrzeć obszar przysztego (zamierzonego) ladowania. Teczka leżaca na biurku zawiera szczegółowy opis zadania.

Po wyborze misji przyjdzie kolej na przydzielenie do niej odpowiednich żołnierzy. Będą ci potrzebni oficerowie z koszar (Officer's Barracks) oraz szeregowcy ze zwykłych koszar (Enlisted Men's Barracks). Klikając żołnierza masz dostęp do statystyk charakteryzujących go. Część żotnierzy została już wcześniej przydzielona do innych drużyn, co sprawia, iż nie są dla ciebie dostępni. Jeżeli podświetlenie żołnierza ma kolor czarny, to jest on niedostępny. Spadochroniarze, których nazwiska są podświetlone na zielono, zostali przez ciebie wyznaczeni do aktualnej misji. W prawym dolnym rogu ekranu znajduje sie pomocny notatnik. Klikając go otrzymasz bezpośredni dostęp do listy wybranych przez siebie żołnierzy. Notatnik zawiera także opcje Save Load, dzięki którym możesz zachowywać lub wczytywać różne warianty przydziału. Opcja Auto-select wybiera za ciebie automatycznie losowy przydział ludzi do oddziału (jeden kapitan, jeden porucznik, czterech kaprali i sierżantów oraz szeregowcy).

Statystyki żołnierzy

Każdy z twoich ludzi został scharakteryzowany przez szereg współczynników:

Ехр. Doświadczenie Inteligencja Krzepa Zreczność/zwinność

Wil Wola

Mor Morale Iniciatywa

CE Efektywność w walce Tah Wytrzymatość

Mov Mohilność Ldr.

Umiejętności dowódcze AP Punkty akcii

Mor

Punkty trafienia/zdrowie Morale

Enc Obciażenie llość zadawanych uszkodzeń

Doświadczenie Zdolności dowódcze Iniciatywa Posługiwanie się bronią Rzucanie przedmiotów Wyszkolenie w używaniu specialistycznei broni: M - karabin maszynowy

B - bazooka E - ladunki wybuchowe Znajomość języka: F - francuskiego G - niemieckiego

Kwatermistrz (Quatermaster)

Tutai znaidziesz potrzebne uzbrojenie wyposażenie. Przygotowano dwie opcje ułatwiające poczatkującym graczom wybór potrzebnego ekwipunku:

Get all - automatycznie wybiera wszystkie przedmioty, jakie kwatermistrz ma na

The Standard Issue - automatycznie kompletuje standardowe wyposażenie dla osiemnastoosobowego oddziału. Mess Kit (przybornik) - jego brak odej-

mule od morale 1 punkt. First Aid Kit (zestaw pierwszej pomocy) - pozwala na udzielanie pierwszej

M-3 Trench Knife w/M-8 Scabboard (nóż polowy) - daje przewagę w walce

M-2 Switchblade (nóż sprężynowy) uwalnianie sie od spadochronu zabiera 1/

M4 Gas Mask (maska gazowa) - jej brak odejmuje od morale 5 punktów.

Compass (kompas) - jeśli żołnierz go nie posiada, to odejmuje się 3 punkty od jego

Flashlight (latarka) - jeżeli żołnierz jej nie posiada, to odejmuje się 2 punkty od jego

Maps (zestaw map) - pozwala na wywoływanie ogólnej mapki podczas gry.

Entrenching Tool (saperka) - jeżeli żołnierz jej nie posjada, to od jego efektywności podczas walki odejmuje się 7 punk-

Cleaning Patches (szmatki) - jeżeli żołnierz nie posiada tego przedmiotu, to do szansy zacięcia się jego broni dodaje się 5 nunktów.

Personal Items (rzeczy osobiste) - jeśli żołnierz ich nie posiada, to odejmuje się 7 punktów od jego morale.

Spare Clothing (zapasowa odzież) - jeżeli żołnierz jej nie posiada, to odejmuje się 7 punktów od jego morale.

Field Ration D (racja żywnościowa) - jeżeli żołnierz pozostanie przez osiem godzin bez jedzenia, to od jego morale odejmuje sie 4 punkty.

Field Ration K (zwykła racja żywnościowa) - jeżeli żołnierz pozostanie przez osiem godzin bez jedzenia, to od jego morale odejmuje się 4 punkty za każde

Water Canteen (manierka) - jeżeli żołnierz pozostanie przez osiem godzin bez wody, to od jego morale odejmuje się 6 punktów.

Broń - objaśnienie

Czas przeładowywania Penetracia Ubytek amunici Niezawodność Celność Rodzaj ognia Ammo Amunicia Silne działanie obalające "Pompka" (sposób repetowa-

LOAD Ilość amunicji, jaką można załadować DA Podwójny strzał SS Pojedynczy strzał FM. Petny płaszcz stalowy Półautomatyczna

DS Jednorazowy, pojedynczy strzał Amunicja grzybkująca Automat

Powyższa tabela pokazuje, ile ładunków wybuchowych potrzeba do zniszczenia danego obiektu.

P - obsługuje żołnierz po przeszkoleniu w stosowaniu ładunków wybuchowych NP - obstuguje żołnierz bez przeszkolenia w stosowaniu ładunków wybucho-

Fuel Depot (stacja/magazyn paliwa) Satchel charges

Demolition charges Satchel charges Demolition charges

Bridge (most - zarówno drogowy, jak i kolejowy)

Satchel charges Demolition charges Satchel charges Demolition charges

Artillery/Antiaircraft Guns (stanowisko artyleryjskie/działa przeciwlotnicze)

Pi	Salcher charges	0
	Demolition charges	2
NP:	Satchel charges	5
	Demolition charges	3
Radio		
P:	Satchel charges	- 1

Demolition charges Satchel charges Demolition charges

Communication Lines (linie komunika-

19.4	Satchel charges	- 1
	Demolition charges	- 1
	Satchel charges	3
	Demolition charges	2

Railroad Gun (działo kolejowe) Satchel charges

Demolition charges Satchel charnes Demolition charges

Można łączyć ładunki typu Satchel i De-

Ekran przydziału (Assembly screen)

Po prawej stronie portretu każdego żołnierza znajduje sie obszar, na którym umieszczono dwa przyciski ("+" i "-" oraz trzy wartości liczbowe. Oznaczają one od góry: umiejętności postugiwania się bronią, sprawność w rzucaniu przedmiotów oraz liczbe pozostalych punktów obciążenia, lkonki "+" i "-" służą do przy-

dzielania lub odbierania spadochroniarzowi przedmiotów z inwentarza. Dodatkowo na samym dole umieszczono okno, w którym widnieje litera(y) wskazująca na rodzaj specjalnego przeszkolenia, jakie odbył dany żołnierz. (E - posługiwanie się materiałami wybuchowymi, M - obsługa ciężkiego karabinu maszynowego, B - obsługa bazooki.)

Lotnisko (The Airfield)

Mamy już odpowiednio dobranych i wyposażonych ludzi. Najwyższa pora na zapakowanie ich do samolotu. W dolnym prawym rogu ekranu rozmieszczania ludzi w samolocie znajdują się trzy ikony. Stuža one, w kolejności od lewej, do automatycznego rozmieszczenia ludzi w samolocie, startu (ikona z samolotem), powrotu do bazy (ikona z drzwiami strzałka)

Zielone światło!

W chwili obecnej twoi ludzie mogą już liczyć tylko na siebie. Podczas opadania nad terenem wroga może im się przytrafić szereg niespodziewanych

Możliwe wyniki lądowania:

- Oddzielony od reszty (Separated from

- Zagubiony (Lost from group)

Spadochron zawiódl (Parachute failed) Wyladował bezpiecznie (Landed safely) Doznał urazu podczas lądowania, ran-

ny (Landed and was injured) - Wyladował na drzewach (Landed in tre-

- Pod ostrzałem (Taking fire)

- Pod ostrzalem, trafiony (Taking fire - hit)

 Odpowiada ogniem (Returning fire) - Odpowiada ogniem, trafil Niemca (Returning fire - shot German)

Możliwe wyniki ladowania zasobników z wyposażeniem:

Zasobnik z wyposażeniem stracony (Equipment bags lost)

 Zasobnik z uzbrojeniem wyladował bezpiecznie (Equipment bags landed safely)

Ekran przedstawiający streszczenie wyników ladowania może zostać wywołany poprzez wciśnięcie klawisza ESC po wy-

Oddzielony od reszty i zagubiony

Jeżeli twoi ludzie zostali po ladowaniu oddzieleni od reszty grupy, to są oni straceni do czasu, kiedy podczas odkrywania nowych połaci terenu dotrzesz do nich i przyłączysz ich do swojej drużyny. Jeśli żołnierz jest zagubiony, oznacza to, iż wyladował bardzo daleko od reszty oddziału i jest zdany wyłącznie na własne

Ikonki stanu pojawiające się na ekranie walki taktycznej (Tactical Combat Screen)

Out of Ammo (trzy naboje) - ikonka ta pojawi się, kiedy bieżącemu żołnierzowi skończy sie amunicja

Jammed Weapon (przekreślone naboje) - bieżącemu żołnierzowi zacięła się bron. Broken weapon (złamany karabin) - zensuta broń

Surrendered Soldier (flaga) - żołnierz się

poddał, Nie możesz kontrolować jego poczynań do czasu zabicia wszystkich Niemców pozostających na mapie.

Night (półksiężyc) - ponieważ ekran gry w nocy nadal pozostaje jasny, abyś lepiej widział, co się aktualnie dzieje, ta ikonka ma za zadanie informować cię o tym, że nastała noc. W nocy twoi ludzie mają większe szanse na poruszanie się po kryjomu, pozostając niezauważeni przez przeciwnika. Niestety, odnosi się to także do żołnierzy wroga.

Suppressed Soldier (petznący żolnierz) żolnierz jest przygnieciony do ziemi ogniem przeciwnika. Nie możesz kontrolować jego poczynań do końca tury.

Panicked Soldier (przykucnięty żołnierz) - żołnierz uległ panice i zamierza opuścić pole bitwy

Berserk Soldier (biegnacy żołnierz) - żołnierz wnadł w szał hitewny i hedzie "na ślepo" walczył z przeciwnikiem, nie dbając o życie. Nie masz przez pewien czas nad nim żadnej kontroli

Action Points (punkty akcji) - punkty akcii sa zużywane na różne działania podeimowane przez twoich ludzi. Im bardziej skomplikowaną akcję wykonują, tym więcej punktów akcji im ubywa. Np. chodzenie wymaga 4 punktów akcji, a bieganie... tylko 2, chociaż oznacza wiekszy wysitek. Jednak biegnący żolnierz nie jest w stanie wykrywać żolnierzy wroga, pułapek, min lub pokonywać przeszkód!!!

Morale

Morale żotnierza ma wptyw na jego efektywność w walce, ta zaś uwarunkowuje szereg innych czynników, jak np. inicjatywę i umiejętności posługiwania się

Ekran dowodzenia (Command screen)

To menu pozwala na wydawanie rozkazów podwładnym. Aby je uaktywnić, kliknij prawym przyciskiem myszy odziekolwiek na ekranie walki taktycznej. Niektóre ikonki w tym menu mają ciemniejszy odcień, inne jaśniejszy. Ciemny kolor oznacza, że żolnierz jest w stanie daną czynność wykonać. Aby polecić podkomendnemu wykonanie jakiejś czynności, kliknij najpierw lewym klawiszem myszki właściwą ikonę, a następnie wskaż na polu bitwy miejsce, obiekt lub osobę, do której czynność się odnosi, i wciśnij ponownie lewy przycisk myszy.

lkony na ekranie dowodzenia (począwszy od pierwszej po lewej w górnym szeregu):

Walk (chodzenie) - wprawdzie żołnierz wykonujący ten rozkaz nie porusza się tak szybko, jakby biegł, ale za to przeszukuje jednocześnie obszar dokoła siebie.

Run (bieganie) - żołnierz porusza się szybciej, niż idąc, lecz nie może wykryć przeciwnika, min i pułapek.

Crawl (czołganie się) - żołnierz porusza się powoli, lecz stanowi mniejszy cel dla przeciwnika,

Dive (padnij!) - no i pada. :)

Hide (ukrywanie się) - kryj się! Ten rozkaz zmniejsza szansę wykrycia przez przeciwnika.

Hand-to-Hand (walka wręcz) - rozkaz wydawany przy bliskim kontakcie lub z braku amunicii

Stand (powstań) - każe żolnierzowi wstać.

Crounch (kucanie) - kucający żotnierz prób przy ładowaniu. Ta ikona oznacza. stanowi gorszy cel dla przeciwnika i celniei odpowiada ogniem na ostrzat

Prone (czotganie się) - czotgający się żotnierz stanowi bardzo maly cel dla przeciwnika, ale jest mu trudno rzucać granatami i dostrzec wroga.

Search Area (przeszukiwanie obszaru) żolnierz ma "na oku" dany obszar. Wypatruje wroga, min i pułapek.

Search Body/Prisoner (przeszukiwanie ciała/jeńca) - pozwala na przeszukiwanie jeńców bądź ciał zabitych w poszukiwaniu listów lub dokumentów. Aby te czynność wykonać, żołnierz musi znajdować sie obok przeszukiwanego

Exchange (wymiana) - można wymieniać przedmioty pomiędzy żołnierzami, żołnierzami a jeńcami, żołnierzami a ciałami, a także podnosić, jak i odkładać przedmioty na ziemie

Aimed Fire (prowadzenie ognia z celowaniem) - bardzo celny rodzaj ognia. Zabiera dużo punktów akcii.

Snap Fire (nagly strzał, "z biodra") szybki strzał, używany, gdy nie ma czasu na celowanie lub aby przygnieść wroga ogniem. Zabiera mało punktów akcji, Grenade (rzut granatem) - rzut granatem

we wskazane miejsce. Motivate (motywowanie) - od czasu do czasu twoi ludzie ulegają załamaniu na widok okropności wojny, a ich morale spada. Powyższy rozkaz podnosi morale i pozwala walczyć lepiej

Administer First Aid (udzielenie pierwszej pomocy) - pozwala na opatrzenie ran przywrócenie choć części sprawności bojowej. Zołnierz udzielający pomocy musi znajdować sie obok rannego. Ta czynność wymaga posiadania zestawu do udzielania pierwszej pomocy.

Rest (odpoczynek) - pozwala twoim ludziom odpocząć, zjeść coś, zapalić papierosa... Ready Weapon (przygotowanie broni) uaktywnienie tei opcii spowoduje przeniesienie do menu, w którym można będzie

notowości Load Weapon (załadowanie broni) - pozwala na przeładowanie broni. Czas wykonywania czynności zależy od typu uzbrojenia.

wybrać broń, jaką żołnierz ma mieć w

Unjam Weapon (próba odblokowania broni) - czas potrzebny do wykonania tej czynności zależy od typu broni.

Remove Chute (pozbycie się spadochronu) - jedna z pierwszych czynności, jakie przyjdzie ci wykonać. Leave Map (opuszczenie mapy) - pozwa-

la na opuszczenie pola bitwy. Move Group (poruszanie grupy) - możesz użyć tej opcji, aby wydać rozkaz poruszania się catej grupie (zamiast pole-

lkony kontynuowania akcji

dvnczym żotnierzom)

Pozwalają na wydawanie rozkazów, które beda kontynuowane przez szereg kolejnych tur, co czyni grę płynniejszą.

Remove Parachute (pozbycie się spadochronu) - ponieważ czynność ta wymaga zużycia 42 punktów akcji, musi być kontynuowana przez kilka koleinych tur. Walk (chodzenie) - jeżeli wydasz żołnierzowi rozkaz dojścia do jakiegoś punktu na mapie, a punkt ten leży poza jego zasiegiem, to spadochroniarz bedzie do niego zmierzał przez kilka kolejnych tur. Run (bieganie) - jw.

Load Weapon (tadowanie broni) - niektóre rodzaje broni mogą wymagać kilku że biedaczysko żolnierz ciągle zmaga się z ładowaniem

Uniam Weapon (odblokowanie broni) także ta czynność może potrwać kilka tur. więc gdy pierwsza tura nie wystarczy do iei zakończenia, ikona ta pojawi się automatycznie.

Opportunity Fire (ogień okazyjny) - jeżeli w poprzedniej turze nie wykorzystałeś wszystkich punktów akcji (muszą pozostać co najmniej 2), a Niemiec w czasie wykonywania swojej tury napatoczy ci się pod lufe, to jego tura zostaje przerwana i masz okazję go ostrzelać. UWAGA! Powyższa zależność działa także w druga strone, dając Niemcom możliwość ostrzelania ciebie.

Miny ladowe i pułapki - prawdopodobieństwo zauważenia miny lub pułapki jest wyliczane na podstawie doświadczenia i inteligencji. Jeżeli zolnierz napotka mine, jej położenie zostanie oznaczone ikona przedstawiona na obrazku. Putanki sa unjeszkodliwiane automatycznie przez osobe, która je zauważy. Minę lub pułapkę można zauważyć jedynie idac lub czołgając się. Spadochroniarze bedacy w panice lub szale bitewnym nie zwracają na nie uwagi.

Paski informacyine (Info Bars)

Dostarczaja informacji o żołnierzach (zdrowie, amunicja, morale, wyposażenie itp.).

Główny pasek informacyjny (Main Info Bar) Wyświetla dane dotyczące bieżącego żoł-

Trzy paski (od lewei)

. Health - zdrowie.

Hunger - głód. Morale - morale.

Zdjęcie - klikając je masz dostęp do paska informacyjnego, który wyświetla szczeółowe statystyki i ukazuje obrażenia. Broń - klikając broń masz dostęp do szczegółowych statystyk dotyczących

Sylwetka - to okienko pokazuje jakość ostony żotnierza. Jeżeli możesz dostrzec w okienku sylwetke spadochroniarza, to nie ma on zbyt dobrei ostony.

7. Pierwszy z dwóch przycisków na prawo od nr 6 - kontynuowanie akcji. (Patrz: ikony kontynuowania akcji.)

8. Drugi przycisk obok ikonki 6 - zakoń-

9. Oto twoja mapa taktyczna. Zielona kropka oznacza położenie bieżacego żoly nierza, niebieskie kropki oznaczają pozy cje jednostek sprzymierzonych, szare natomiast - zasobniki z wyposażeniem lub zabitych. Jeżeli jeden z twoich ludzi posiada mapę, to klikając prawym przyciskiem myszy tę ikonę, masz dostęp do

ekranu z mapa misii 10. Aktualna data i godzina.

11. Głowa orta - klikając tutaj możesz szybko sprawdzić zdrowie całego oddzia-

12. Hełm - klikając tu masz dostęp do paska zawierającego informacje o ekwi-

13. Liczba obok hełmu - liczba pozostalych punktów akcji. 14. Liczba magazynków - ta cyfra poka-

15. Liczba naboi w załadowanym magazynku - ilość amunicji w magazynku.

CDA - gre Ci da!

Pasek informacyjny żołnierza (Soldier Info

Ukazuje szczegółowe informacje dotyczące żołnierza. Jest dostępny po kliknięciu zdjęcia żołnierza na głównym pasku informacyjnym.

Pasek informacyjny oddziału (Squad Info

Jest to naiszybszy sposób oszacowania stanu zdrowia wszystkich twoich ludzi. Jest on zobrazowany za pomocą nastepujacych kolorów:

Niebieski - OK Pomarańczowy - ranny Czerwony - niezdolny do działania Biały - przygnieciony ogniem Zółty - w panice

Czarny - zabity

Pasek informacyjny broni (Weapon Info Bar)

Purpurowy - ogarnięty szałem bojowym

Masz do niego dostęp po kliknięciu obrazka broni znajdującego się na głównym pasku informacyjnym. Pasek inf. broni ukazuje szczegółowe dane dotyczące posiadanej przez spadochroniarza broni. Masz też stąd dostęp do encyklopedii zawierajacej dalsze dane.

- 1. Bieżąca broń i ładunki wybuchowe
- Liczba naboi w magazynku
- Liczba pozostałych magazynków
- 4. Stan broni 5. Ikona pozwalająca na wgląd do encyklonedii

Pasek informacyjny wyposażenia (Equipment Info Bar)

Działa podobnie jak pasek informacyjny

- 1. Inwentarz bieżacego żołnierza Szczegółowy opis podświetlonego
- 3. Ikona pozwalająca na wglad do ency-

Klawisz F5 wywołuje mape ukazująca najważniejsze cechy terenu gry.

Jeśli zamierzasz grać przez modem, to będziesz zmuszony ustawić go recznie za pomocą windowsowego dial-up, Gra obsługuje wszystkie tryby gry sieciowej poprzez TCP/IP i tryb Windows.

Próby przyłączenia się do gry bez modemu doprowadzą do krachu, ponieważ nasza gra szuka TCP/IP, aby obstużyć wszystkie połaczenia sieciowe. Jeżeli nie jesteś aktualnie połączony, Windows będzie probował cię połączyć, co może doprowadzić do zamkniecia/zawieszenia systemu. UPEWNIJ SIE, ŻE DOKONAŁEŚ POŁACZENIA PRZED OTWARCIEM GRY

Tryb Chat. Wciśnij F11, wpisz wiadomość, a następnie naciśnij Enter, aby wystać wiadomość do przeciwnika.

Uwaga: za miesiąc na Cover CD (BOnus 2) znajdziecie PEŁNĄ wersję polskiej inzuje, ile razy można jeszcze załadować strukcji w formacie .pdf. Przepraszamy, że nie znalazła się na tym CD - niestety otrzymaliśmy ją dopiero w momencie gdy nasze CD były już tłoczone :(.

CD-ACTION PROPERTY OF THE PROP

CDA - gre Ci da!

World War III: Black Gold

lak informuje TopWare, doslownie parę dni dzieli nas od premiery kolejnej gry twórców Earth 2150 i The Moon Project, WWIII: BG pędzie - nic dziwnego, gdy uwzględnić doświadczenie TopWare Programy - RTS-em najwyższej klasy! Czego po nim oczekiwać? Długo by móvić... W największym skróc e jednak: naturalie pelen trójwymiar, zmienne warunki pogołowe (również pór doby), zdobywanie doświadzenia przez jednostki, możliwość sprzedawania bądź wymiany tychże w czasie gry, możlivość zdobywania jednostek wroga, ogranicze nia ilości amunicji i - cu dla mnie osobiście naj vażniejsze - aktywna pauza! W najbliższym nunerze najprawdopodobniej pomówimy o WWIII





Gry komputerowe - niepoważny

lm, może od początku. Nie tak znów dawno emu Interactive Digital Software Association grupa, której wplywy trudno przecenić - nakazala przeprowadzić badania mające odpowie lzieć na pytanie, w jakim stopniu gry kompute rowe i widen wpływają na rynek w Stanach. okazuje się, że wcale niemalym; w branży zarudnionych jest 220 000 ludzi, którzy w ubiedym roku odprowadzili blisko 9 miliardów doarów do budżetu w ramach podatków... Biorąc zaś pod uwagę tendencje wzrostowe obotów (i zysków), nesz "niepoważny" biznes noże być tylko coraz poważniejszy.

Dawno już nie było TAKIEJ gry! No bo kiedy statnio widzieliście nową platformówkę 2D w tylu "zawsze w prawo", czyli takie wspólcze sne Giana Sisters? Naturalnie, Starlock nie amierzają swojego Lightweight Ninja robić w akim stylu - przeciwnie: engine gry wykorzytuje efekty pokroju per-sprite alpha blending po to, by nikt LN z Gianą pomylić nie mógl! Zaviada sie interesulaco, nie sadzicie?



Operation Flashpoint











dana misję ukończyć. Liczy się tylko i wyłącznie wypełnienie postawionych przez przełożonych zadań. W jaki sposób to wykonamy, zależy tylko i wyłącznie od naszej inwencji i fanta-

Walczyć będziemy mogli pieszo, jak

i zasiadając w różnorakich pojazdach. samodzielnie lub w grupie. W początkowych etapach gry jako szeregowy będziemy najczęściej przydzielani do samodzielnych zadań. Dopiero gdy wykażemy się na polu chwały, dostaniemy do swojej dyspozycji kilku podwładnych. Wtedy liczba taktyk, które można zastosować, staje się niemal nieograniczona. Gracze, którzy preferują ciche rozwiązywanie konfliktów, mogą wykorzystać snajperów, zdolności maskujące i jednego po drugim wykańczać wrogów bez zwracania na siebie uwagi Jeżeli jednak wolisz bardziej bezpośrednią walkę, możesz załadować swoich podwładnych do czołgu bądź transportera i wjechać w sam środek bazy wroga. Oba rozwiązania mają zarówno swoje wady, jak i zalety. Pierwszy sposob jest łatwiejszy, gdyż stawiamy czoło tylko jednemu przeciwnikowi Niestety jest to bardzo powolna metoda. Wybierając atak frontalny, musimy jednocześnie koordynować wszystkich naszych żołnierzy, ale możemy wykorzystać element zaskoczenia i wystrzelać przeciwników, zanim zdążą się przegrupować i stawić zdecydowany opór

Jednak nasi wrogowie mają się znacznie różnić od swoich odpowiedników z innych gier. Przede wszystkim będą się starali wyjść ze starcia jako żywi. a nie wyskoczyć prosto przed lufę naszych herosów. Sztuczna inteligencja

została skonstruowana w taki sposób aby nasi przeciwnicy byli prawdziwym wyzwaniem, a nie pospolitym mięsem armatnim. Zaprogramowano im możliwości, jakimi powinien charakteryzować się prawdziwy komandos. Poza takimi zdolnościami jak czołganie, krycie się za nierównościami terenu będą ustawiać się w najdogodniejszej pozycji do walki. przegrupowywać siły, aby stawić zde nór, lub wybrać broń chota - karabin snajperski)

W grze będziemy mieli dostęp do bardzo wielu typów pojazdów - różnych jeepów, cieżarówek, pojazdów opancerzonych, czołgów, łodzi, samolotów, helikopterów. Jednak sterowanie wszystkimi maszynami zostało uproszczone do minimum. Gdy wsiadamy do helikoptera, nie musimy od razu być specjalistami w dziedzinie symulatorów, po prostu wznosimy się i lecimy, bez setki klawiszy odpowiedzialnych za naj ożniejsze funkcje. Programiści tłumacza, iż nikt nie byłby w stanie opanować w stopniu zadowalającym sterowania wszystkimi pojazdami dostępnymi w grze, a ich sprawne wykorzystanie stanowi nieraz klucz do zwycięstwa:

Dla potrzeb gry opracowano zupelnie nowy engine graficzny, który potrafi generować wszelkie rodzaje pogody. Misje będą toczyć się w różnorodnych środowiskach, otoczeniach i warunkach atmosferycznych. Śnieg, deszcz, mgła, wschodzące słońce to dla grafików z Bohemia Studios chleb powszedni. Podobno układ gwiazd

na niebie ma być dokładnym odwzorowaniem oryginału. Umiejętność odnalezienia gwiazdy polarnej w świecie realnym może nam się przydać podczas orientacji w rozgrywanej w grze misji. Trzeba przyznać, że czegoś takiego w grach jeszcze nie było!

Jak widać, gra zapowiada się napraw-

dę interesująco i może się okazać prawdziwym przebojem. Boję się dnak, iż tak jak w przypadku niesławnego Hidden & Dangerous, cała przyjemność z rozgrywki zostanie pogrzebana pod dużą liczbą buraków powstałych poprzez pośpiech i małe doświadczenie w tworzeniu jakże ambitnego projektu. Mam jednak nadzieje, że ekipa Bohemia Studios sprawdzoną oraz wolną od błędów, tem na miarę światową. PS Niedawno zamieściliśmy demko tej gry na Cover CD.









Polanie 2

Nadspodziewanie ciepło przyjęty słowiański RT: doczekal się młodszego braciszka! Tym razem zgodnie z wymogami chwili, w pelnym trójwy niarze. Wiecej - w nastepnym numerze





Star Trek Starfleet Command

14° East - twórcy m in Fallout Tactics - kończą prace nad kontynuacją cieplo przyjętego Star leet Command, Wlaśnie kontynuacją, nie dodatkiem, odvý Starfleet Command: Orion Pirates ma być produktem zupelnie samodzielnym Dzięki niemu "trekkies" będą mogli raz jeszcze ramach kampanii zlożonej z 12 misji, spraw dzić się w walce z okupującymi sektory Federa cji piratami. Nie dosyć na tym: w czasie dodat kowych 29 misji bojowych (trzy z nich opowie daja historie kultowego odcinka "A Piece of the Action") po raz pierwszy grający będą mogli opowiedzieć się po stronie piratów! Słowem naslo: żyj i prosperuj nabierze nowego znacze

Za średnio udany (delikatnie mówiąc 1 i, na turalnie, chlodno przyjęty przez fanów AvP Fox Interactive zebral kilka cięgów. Wygląda jednak na to, że twórcy gry wyciągnęli wnioski i Aliens vs Predator 2 pozbawiany będzie wszystkiel ych elementów, które w jedynce niszczyły nie tylko klimat filmu, ale i samą grę. Jak na razie nie wiadomo zbyt wiele na jej temat prócz tego że pojawią się nowe typy marines (którzy może wreszcie przestaną być przekąską dla xenomor





Operation Flashpoin Bohemia Int. Studios

hów) oraz że kampania każdej z trzech ras skladać się będzie z 7 misji ... Czekamy na dal sze dobre wieści,

Fabuta przenosi nas w lata 80 XX wie-

ku, doktadnie do roku 1985. Jest to

okres zimnej wojny pomiędzy Stanami

Zjednoczonymi i ZSRR. Europa wschod-

nia odgrodzona jest od reszty świata

tzw. "żelazna kurtyna". Jednak nawet

w komunistycznej Rosji powoli zaczy-

nają dawać o sobie znać zmiany "na

lepsze", czyli pojawienie się pierwszych

zalążków demokracji. Niestety nie

wszystkim przypada to do gustu. W kraju

istnieje bowiem silny ruch komuni-

styczny, którego członkowie nie mają

zamiaru dopuścić do zniszczenia idei

Wodza Rewolucji. Rebelianci dysponują

najnowszym uzbrojeniem oraz co gor-

sza bronia jądrową. Nie chcąc ryzyko-

wać katastrofy na skalę światową, rząd

ZSRR zwraca się o pomoc do NATO,

które organizuje specjalną operację,

której celem jest ciche pozbycie się

buntowników. Zaiste, historia alterna-

Oczywiście, że tak, z tą jednak róż nicą, iż nie na podwórku, lecz w świecie wirtualnym, w którym otrzymamy szeroką gamę uzbrojenia, pojazdów, śmigłowców, samolotów lub

Jednak tak jak w podwórkowej zaba-

wie, tak i w Operation Flashpoint gracz otrzyma pełną swobodę zarówno w poruszaniu się, jak i w sposobie

wykonywania zadań. Nie istnieje z

góry ustalona metoda, którą należy

a młodu każdy chłopiec

bawi się żołnierzykami,

jednak czy to wypada

prawdziwemu graczowi?

tywna :).

Vegas

lnak! - o kontynuowaniu prac nad nia i prze

kazał projekt firmie developerskiej, kryjącej się

Cate Archer's back! Chcielibyście, co? J

także. Tymczasem jednak tylko pare szczego

ów na temat realizowanego już sequela świet

nej FPR Otáż, ponownie przyjdzie nam zaloży:

uty na koturnach i obcislą ukwieconą sukien-

kę pani Archer. Fabula kręcić się ma, nic dziw

ego, wokól krucjaty Cate, wymierzonej prze

ciw ogólnoświatowemu ugrupowaniu terrory

tycznemu HARM. Liczba misji w grze single

layer sięgać ma 60, w multiplayer zaś - tym

ezem od początku "w zestawie" - umożliwia

od nazwa Ultimation, Inc. O radości!

Paris-Dakar Rally iż dziw, że dopiero teraz ktoś wpadl na pomysl y wykorzystać najstynniejszy bodaj rajd po bez rozach jako temat gry komputerowej. Ten ktos to w tym wypadku Hubert Auriol i Acclaim jak się zdaje, pod ęli się zadania przełożenia rajdu na komputery wyjątkowo poważnie: w grze lanuje się 12 nieliniowych (I) etapów po 25 metrów każdy - od dżungli, poprzez sawan ny i tereny pustynne, po nadmorskie, 3 klasy ojazdów: samochody, motocykle, quady vszystkie one z wyjątkowym ponoć systemem szkodzeń). Warto też pamiętać, że Afryka nie Ívnie z autostrad, wiec możecie być pewni, że trakcji na trasie nie zabraknie. I nie myślę tu vyłącznie o kilku chwilech odpoczynku w cieniu ramid, lecz sytuacjach, gdy wypadając zza za krętu ujrzycie leżący w poprzek drogi pień bądź nnego krokodyla... Premiera PDR na dniach ywatnie - już się nie mogę doczekać....





oniżej znajdziecie pierwsze screeny z Wardog, lejnego - obok Jugde Dredd - projektu Re ona. Czym ów Wardog ma być, wyjaśnia niekąd podtytul gry - Dark Future RPG othic-punk. Niestety, w tej chwili nie mamy ijęcia, czy dobrze zgadujemy.





Harpoon4 - a jednak! Dobra wieść dla tych wszystkich, którym na ieść o wstrzymaniu prac nad Harpoon 4 w oku kręcila się lezka (tak, tak, Allor, widziałem Oto wydawca gry, Ubi Soft, zadecydowal

Ozzy's Black Skies

Gier komputerowych, których powstanie zainspirowane było twórczościa kaneli heavy metalowei, nie zostało stworzonych wiele. Wymienić można iedynie kilka tytutów: Queensryche's Promised Land (gra tak beznadziejna, że dziś mało kto o niej pamięta), Revolution X (coś dla fanów zespołu Aerosmith, również bardzo nieudany produkt) czy choćby wydane ostatnio Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child (jedyny tytuł z całej trójki, który prezentował jako taki poziom). Już wkrótce będziemy mogli natomiast przyjrzeć się bliżej grze, w którei produkcji maczał palce sam Ozzy Osbourne - wieloletni lider zespołu Black Sabbath. Co ważne, ma ona duże szanse, aby stać się hitem!

Bartlomiej Kossakowski

wórcy gry, czyli iRock Interactive, zapowiadają, że Ozzy's Black Skies bedzie symulatorem walk smoków w świecie fantasy. W praktyce oznacza to, iż przyidzie nam się wcielić w zionace ogniem kreatury i zaliczać kolejne misje, niszcząc przy okazji napotkanych wrogów, wykonując najróżniejsze akrobacje (pętle, beczki i wiele innych) i zbierając magiczne przedmioty (następnie, rzecz jasna, należy ich w odpowiedni sposób użyć). W sumie dostępne są aż dwadzieścia cztery modele smoków, czyli całkiem sporo. Każda z bestii będzie sie charakteryzowała unikalnym wygladem i stylem walki. Kreatury maja do dyspozycji sporo ciosów specjalnych, a do tego dochodza jeszcze combosy, Oczywiście będzie też można używać broni (ponad sześćdziesiąt rodzajów!).

A co ma z tym wszystkim wspólnego Ozzy Osbourne? To właśnie on podąża na czele naszej miniarmii złożonej z uskrzydlonych bestii. W ten sposób chce zdobyć władzę nad krainą Fraewyn, w której toczy się akcja gry. Co ciekawe, w grze dostępne będą trzy różne wcielenia Ozziego: demoniczne i mroczne (niczym Ozzy w latach siedemdziesiątych, gdy na koncertach Black Sabbath odgryzał głowy nietoperzom), Ozzy jako wilkołak (znacie utwór "Bark at the Moon"?) oraz ostatnie, w którym - dla odmia-



ny - Ozzy jest niczym anioł (zresztą podobnie jak to było z nim na początku lat dziewięćdziesiątych, kiedy stał się zdecydowanie spokojniejszy). Dla każdego wcielenia przeznaczonych jest dziesięć poziomów gry, w sumie będzie ich więc do pokonania aż trzydzieści. Wszystkie etapy będą miały coś wspólnego z kawałkami Ozziego. Niektóre z nich nazywają się po prostu tak jak piosenki Sabbathów, czasami podobieństwa są większe.

Nie bez powodu zdecydowano się na

umieszczenie w grze trzech różnych wcieleń Ozziego. Każde z nich trafi bowiem w inne miejsce i będzie miało do wykonania misje bezpośrednio zwiazane ze swoim usposobieniem. Demoniczny Ozzy będzie musiał stoczyć walkę z armią Pariah. Są oni zafascynowani czarną magią i śmiercią. To najwięksi kryminaliści i szaleńcy z całego Fraewyn i tylko demoniczne wcielenie mistrza jest w stanie stawić im czoło. Wilkołak trafi do królestwa Chrysalis, w którym rządzi magia. Tutaj mutuje się i krzyżuje kreatury z wojownikami. Ozzy aniołek bedzie musiał natomiast złożyć wizytę w Virtwyn, gdzie na pierwszym planie stoi szlachetność i czysty charakter. Te trzy krainy bardzo różnią się od siebie, więc można łatwo dojść do wniosku, że w grze czekają na nas różnorodne scenerie. Widać to zreszta doskonale na udostępnionych przez producenta screenach z gry.



Gdy ktoś przemierzy już wszystkie

trzy krainy, nie oznacza to wcale, że

nie będzie mógł czerpać więcej przyjemności z gry. Wręcz przeciwnie

wszakże dostępny jest jeszcze tryb multiplayer! Wyobraźcie sobie wiel-

stworza, walcząc z kolejnymi prze-

powietrzne akrobacje, uniki... To bę-

dzie z pewnością niezwykle ekscytu-

jace! Grać bedzie można przez Inter-

będzie mogło brać udział maksymal-

Grafika prezentuje sie bardzo dobrze.

Użyty w Ozzy's Black Skies engine na-

zywa się RFE i został wcześniej wyko-

rzystany przy produkcji gry Red Fury,

centa to: oparte na vertexach oświe-

było dla was niezrozumiałym bełko-

tem, to wystarczy powiedzieć, że gra-

fika będzie świetna (co zresztą jest

doskonale widoczne na screench).

tym, wszelkiego rodzaju efekty spe-

cjalne (ze szczególnym uwzględnie-

promieni światła) wyglądają ślicznie.

się znakomicie. Trzeba też koniecznie

dodać, że między poszczególnymi

poziomami będziemy mieli przyjem-

ność oglądać wysokiej jakości prze-

nanie, jak i mroczny klimat po pro-

Nikogo nie powinno chyba dziwić, że

muzyka jest jedną z mocniejszych

stron gry. W skład ścieżki dźwiękowej

wchodzi między innymi sześć najlep-

szych utworów Ozziego, w tym jeden

zupełnie nowy, stworzony specjalnie

z okazji wydania gry. Jego tytuł to

"Black Skies" i podobno jest on wy-

śmienity. Ozzy Osbourne podkłada

również głos w grze i chociaż nie

uświadczymy tutaj zbyt dużej ilości

dialogów, to jednak mimo to należy

stu zachwycają.

nie szesnastu graczy.

którzy wcześniej pracowali między innymi w Electronic Arts, Red Storm, Westwood, Hasbro czy Interactive Magic przy takich tytułach, jak Command & Conquer czy X-COM. Ludzie z takim doświadczeniem nie mogą stworzyć gry kiepskiej! Poza tym gra nie ma praktycznie żadnej konkurencji, bowiem w najbliższym czasie nie szykuje się żaden inny symulator walk smoków. Przy okazji w ramach ciekawostki warto wspomnieć, że początkowo panowie z iRock chcieli, aby gra była strzelanina FPP. Później planowali stworzyć przygodówkę, ale na szczeście zmienili plany i Ozzy's Black Skies pojawi się w takiej, a nie innej formie.

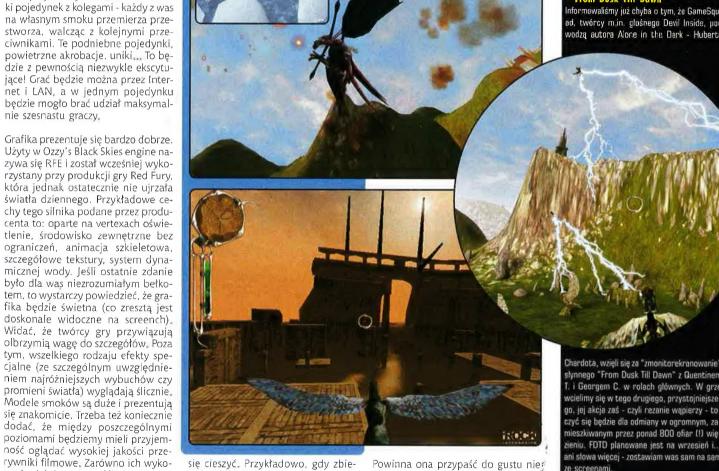
Myślę, że szykuje się naprawdę doskonała i co ważne - nietypowa gra.

na rozgrywkę nawet 32 osobom naraz eszcze jedno - przy okazji wyszło na jaw, że ściciel praw do Cate, czyli Fox Interactive tanawia się usilnie nad wykorzystaniem te

staci w grach innych niż FPP. Rośnie nam

From Dusk Till Dawn

d, twórcy m.in. głośnego Devil Inside, pod dzą autora Alone in the Dark - Huberta



rzemy jakieś bonusy w rodzaju dodatkowej energii czy też osłon, Ozzy krzyczy: "I am Ironman!" (dla niewtajemniczonych: "Iron Man" to jeden z utworów Black Sabbath)

Do premiery gry zostało jeszcze kilka miesięcy (przewidywany termin wydania to koniec tego roku), ale wszystko wskazuje na to, że będzie to bardzo udany produkt. Nad Ozzy's Black Skies pracują prawdziwi profesjonaliści. Co prawda iRock Interactive jest stosunkowo młodą grupą, jednakże w jej skład wchodzą ludzie,

tylko fanom Ozziego i Black Sabbath⁷ (oni przecież i tak ją kupią bez względu na wszystko!), ale również wszystkim pozostałym. Świetna grafika. doskonała oprawa dźwiękowa, niesamowity klimat i oryginalna tematyka - to jedynie niewielka część zalet tei gry. Premiera zapowiadana jest na koniec roku, a oprócz PC gra pojawi się także na Playstation 2 i Xbox. Jest

> Ozzy's Black Skies iRock Interactive



nardota, wzięli się za "zmonitorekrai

nego "From Dusk Till Dawn" z Quentine

Georgem C. w rolach głównych. W grze

łimy się w tego drugiego, przystojniejsze

zkiwanym przez ponad 800 ofiar (!) wię-

CD-ACTION 08/2001 W to zagramy... za czas jakiś

W to zagramy... za czas jakiś

SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym www.wirtualny.com













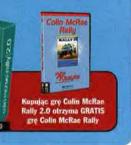
Kupując do 30 sierpnia jednen z 6 powyższych tytułów otrzymasz jedną z dwóch fantastycznych gier: do wyboru MESSIAH lub DEVIL INSIDE GRATIS

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA































zadzwoń i zamów bezpłatny olorowy, katalog z pełna



CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stale, zryczałtowane koszty wysylki w wysokości 6 zł. Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katelog
- z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień
- Płacisz przy odbiorze przesylki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłata)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowani zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona,
- · Ceny zawierają podatek VAT,

KSIAZKI

Cl dotad z gier komputerowych. Sprawdź, co było później...

Juz niedługo, na kartach ksiażek, bedziesz móżł poznać dalsze losy bohaterów znanyc





ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ: (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDŹ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ



Tel. (0-22) 519 69 69

fax: 519 69 70, www.wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 800 - 1800 W SOBOTY W GODZINACH 1000 - 1400

ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERA KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbedzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo łub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

ALIEN NATIONS 2



Alien Nations 2 to gra rozwijająca idee stynnych Osadników (The Settlers). Kierujesz jedną z trzech nacji, która wymaga innej strategli rozgrywki, każda z nich posiada odmienna architekture, oraz wylatkowe umlejetności, Każdy obywatel ma swoje imię, charakter i upodobania. Nie musisz też swym poddanym cały czas wydawać rozkazów. Sami robia to co uznaja za właściwe w danej sytuacji: zdobywają pożywienie, ścinają

Buduj, Rządz, Odknywaj, Walcz. PREMIERA: WRZESIEŃ 2001

oremiera gre ALIEN GRATIS FIRE PL

OPERATION FLASHPOINT



MONOPOLY TYCOON

.Monopoly Tycoon" to gra w. której znajdziemy naj epsze cechy takich gier Jak Sim City I gry planszowej Monopoly. Monopoly Tycoon to typowe amerykańskie miasteczko lat 30-tych, aspirujące do stania się stanowym centrum przemysłu i rozrywki.



BESTSELLER - NAJWIEKSZE HITY BLIZZARDA POWRACAJA!

BESTSELLER bedzie można kupić klasyczne gry Blizzarda w doskonalych







GRATIS

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych najlepsze zakupy w swoim życiu.

stronie znajduje się również serwis z aktualnymi ceny, aukcje, konkursy i darmowe dema. informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weż udział

w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych: http://www.gry.wp.pl/



GRAND THEFT AUTO

PC CD-ROM











GRAND THEFT AUTO

Do rozdania w konkursie mamy 3 zegarki Casio, 5 plecaków i 10 kaset z filmami, których dystrybutorem jest Warner Bros. Wystarczy tylko przysłac kartkę pocztową lub e-maila z dopiskiem EWOLU-CJA (z poprawnymi odpowiedziami. .) - macie czas

- 1. Jaki aktor znany z "Z archiwum X" gra w fil-
- 2. Jaka aktorka, nominowana za inny film do Oscara, równiez gra w tym filmie?
- 3. Co okazuje sie śmiertelną bronią w walce z ko-
- 4. W jakiej miejscowości pracują główni bohate-
- 5. Jakie jest największe marzenie Wayne'a Graya?

Jubileuszowy konkurs

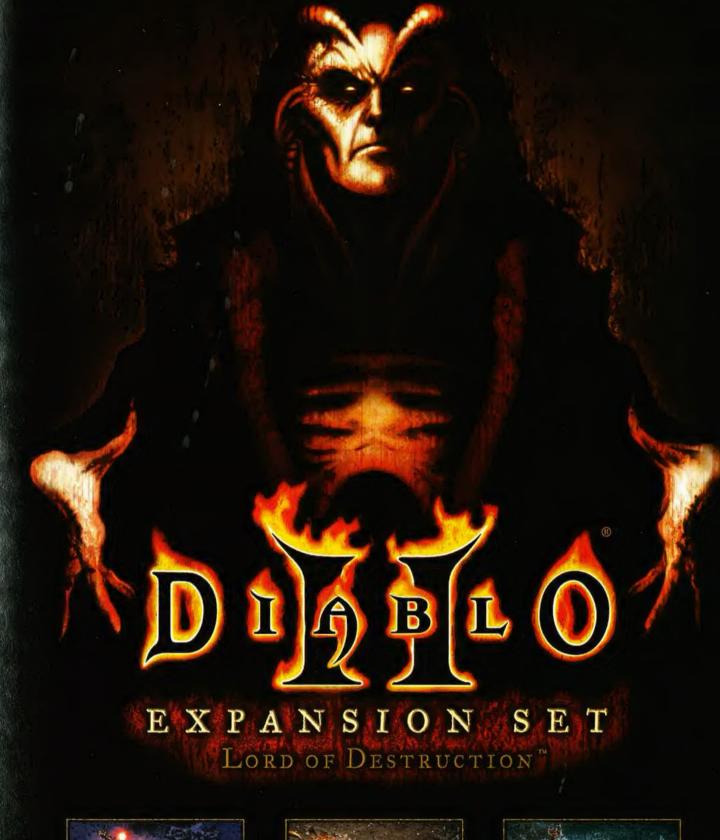


Odpowiedzi:

- 1. Ilu naczelnych: Jerzy Kucharz, Mariusz Turowski, Jerzy Poprawa, Zbigniew Bański.
- 2. Pudełka na CD: kwiecień 1997.
- 3. Pierwsza cena: 9,50 zł (95 000 zł :))).
- 4. Oficjalny debiut Gem.iniego: nr 12/97.
- 5. WSZYSTKIE podane xywki należały do Jediego:).
- 6 Debiut AR na łamach CDA: 5/96.
- 7. Po raz pierwszy więcej niż 100 stron w CDA: nr
- 8. Tu przyznajemy się do błędu pytanie sformułowano NIEPRECYZYJNIE. Bo co to znaczy: "w ja-kich pełnych grach zamieszczonych w CDA można wcielić się w czołgistę"? My mysieliśmy o dwóch gra: War Gulf oraz Pacific Island. No ale np. w Incoming itp. TEŻ można było sterować czofgiem! A w Twilight 2000 to nie? Stad postanowilismy przyznawać po 1 pkt. za każdą grę, w której można było sterować czołgiem.
- 9. Pierwsza gra w pełnej wersji w CDA to: Prawo krwi (grudzień '96!).
- 10. Jakie gry opisywane w CDA 1/96 daliśmy później w pełnych wersjach: Navy Strike, Prisoner of Ice, Dawn Patrol.

Konkurs był trudny i nikt w 100% nie odpowiedział prawidłowo na wszystkie pytania (tzn. nie uzyskał maks. liczby punktów). Tym niemniej parę osób było BARDZO blisko. I z tej grupy wyłosowaliśmy laureata. Jest nim: Paweł Kozubowski z Kielc. Nagrody pocieszenia otrzymają zaś: Agnieszka Stefaniak z Pabianic i Arkadiusz Roziewicz z Koczały. Gratulujemy! Nagrody wyślemy

JUŻ W SPRZEDAŻY!













Oto laureaci konkursu Pizza Connection 2 (nagrody ufundowała i wysle pocita filma CD-Projekt

Damian Deszcz, Kraków: Zbigniew Olszak, War-szawa; Michał Majewski, Dąbrowa Gornicza; Ja-rosław Jurczyszyn, Siemianowice SI.: Marcia Cawryluk, Białystok: Grzegorz John, Łaziska Górne: Anna Wanczura, Bydgoszcz, Marta Po-tejko, Nekla: Mateusz Czerski, Wykroty; Martyna Pytka, Stargard Szczec : Tomasz Mentzen, Pa-powo Toruńskie: Plotr Troczyk, Gdańsk-Oliwa; Rafal Pelc, Walbrzych: Kacper Kaskór, Skwierzyna; Barbara Kliber, Słupsk; Tomasz Jackiewicz. Chrzanów; Karol Ciesielski, Torun; Witold Tomala. Rzeszów: Krystyna Orzeszek: Warszawa; Marta Aleniewska, Gdansk-Oliwa,

Przypominamy tylko, że należało wymienić składniki potrzebne na "margerytke" - naj-

Wystarczy do tego ser, pomidory, przyprawy (w tym bazylia lub oregano). Chodzi o to, żeby na pizzy były trzy kolory: biały (sera), zielony (np. bazylla) i czerwony (pomidory) - co ma symbolizować włoską flagę. Naturalnie, nie zaszkodzi też np. mieć ciasto, olej ttp., itd. Alewystarczyło powiedzieć: ser, pomidor, przyprawy. Swoją droga, popatrzcie, jak dużo dziewczyn jest wśród laureatów. Coż. pizze każdy

Blair Witch Konkurs

Rozwiązanie konkursu na animację w technologii Flash inspirowana, tematyka Blair Witch. Oto wyniki: ze względu na wysoki i wyrównany stopien trudnosci konkursu. WSZYSTKICH. którzy nadesłali prace, nagradzamy breloczkiem i podkładką Blair Witch. O trafności ocen może świadczyć jednomyślność redakcji CD ACTION, ktora oceniała nadeslane prace, jak i głosy czytelników, które można było oddać na stronach serwisu internetowego www.cdaction.com.pl.

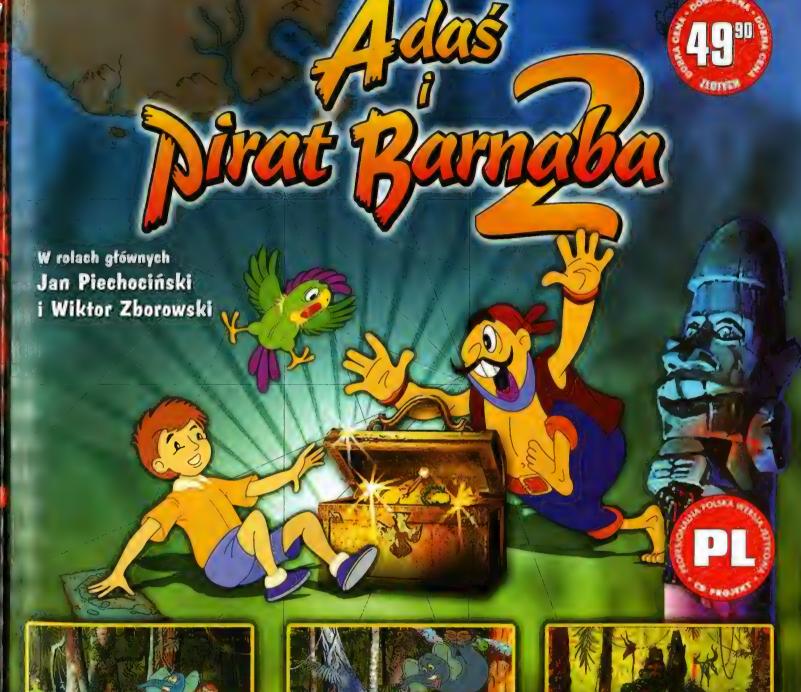
Oto wyniki konkursu:

- 1. Michał Młodyszewski [Grodzisk Mazowiecki]
- 2. Maciej Naguszewski [Elblag]
- 3. Pawet Lubak [Polkowice]
- 4. Wojciech Kutynia [Warszawa]

Pierwsze cztery osoby otrzymują dodatkowo koszulki Blair Witch i czapeczki, pierwsze trzy gre Blair Witch vol. 1, 2 i 3.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Nowe przygody dzielnego Adasia we wspaniałej grze dla dzieci



Adas i Pirat Barnaba 2, to kontynuacja przygód Adasia - odważnego chłopca podróżującego Do catym świecie. Pewnego dnia Adaś znajduje bardzo starą mapę, na której jest zaznaczone miejsce ukrycia pirackiego skarbu. Niestety, o mapie dowiaduje się również zły pirat Barnaba. Barnaba postanawia zdobyć skarb i uwięzić wszystkie afrykańskie zwierzaki, aby później sprzedać je kupcom. Ty jako Adaś musisz udaremnić plany nikczemnego Barnaby i uwolnić wszystkie zwierzątka. Adaś i Pirat Barnaba 2 to gra ze wspaniałą "kreskówkową" grafiką z wielopoziomowym, przesuwanym Hem i dynamiczna akcją przeplataną elementami logicznymi. Gra jest pozbawiona scen przemocy.



(0-22) 519 69 69

SUPER PREZENT W pudełku z gra Adas i Pirat Barnaba 2 znajdziesz niepowtarzalna, oryginalną myszkę komputerową z logo gry

CD-ACTION

101st Airborne in Normandy

Pełne wersje rulez!

Historic Rolly Trophy

vtuł mówi w zasadzie wszystka - rajdy samo iadowe w ujęciu historycznym. Nie ciekawe go? A su bym się spieral - spójrzcie tylko na nieszczone poniżej screeny i posluchajcie nie będzie pilota czy łączności z boxem, nie bę bie ustawień domyślnych, będzie droga, samo chád i kierowca. I będzie niezwykły ponać sys cem uszkodzeń, które wywierać mają natych niastowy wpływ na sposób "prowadzenia się amochodówl A wszystko to już we wrześniu zy to nie cudowne? ()





[MMORPG] Dune Generations opularność Dune w ostatnich czasach zasko czylaby chyba nawet samego Franka Herber ta, Po nieudanej Dune 2000, po - dla odmiany calkiem niezlej Battle for Dune oraz nawiązu jącej – jak się zdaje - do pierwszej z komputero ych Dune - Frank Herbert's Dune, dochodza nas sluchy o tworzonej w studiach Gryo Neworks Dune Massive Multiplayer Only Role laying Game: Dune Generations Premiers tego înteresująco zapowiadającego się tytulu o którym blízej juz wkrótce) - liscopad 2001 Bandziej efektowne screenshoty z aktualne





Nowi na scenie - Arithemetic Stu-

wykle staramy się pomijać informacje dotyczą "ruchów podskórnych" branzy - kto, gdzie kąd, dokąd itp. Wyjątki czynione są wtedy, gdy odzi o tych jednoznacznie krijarzonych lub, jak przypadku Arithmetics Studios, po prostu za

NAGRODY ects*

agrody ECTS to już tradycja w Niemiec i Wielkiej Brytanii. Zarówno Half-CD-Action. Trzeci rok z rzędu -Life, laureat z roku 1999, jak i System zasiadamy w Jury tei szacownei Shock 2 z ubiegłego roku wygrały w Polsce instytucji. Piszę "zasiadamy", bo i odniosły sukces w innych krajach. co prawda nasz wysłannik wręcza osobi-

Tym razem Nagrody ECTS trochę się zm'enią. Różnic jest niewiele, ale są dość ważne. Po pierwsze, targi odbędą się w nowym miejscu. Żegnamy na zawsze Halę Olimpii i przenos my się do nowoczesnego, gigantycznego miejsca na obrzeżach Londynu. W dniach od 2 do 4 września w Hali ExCel wystawcy z całej Europy rozłożą swoje kramy z nowymi grami, a Jury Nagród ECTS przyzna w tym czasie trofea dla najlepszych gier, jakie pojawiły się w okresie od ostatnich targów do końca sierpnia 2001 roku. Oczywiście niektóre z tych gier, które maja szanse zajać wysokie lokaty w rankingu, nie będą jeszcze dostępne w sprzedaży w gniu zamknięcia

plany wydawnicze, pisaliśmy w zapowiedziach na temat tych nowości, pokazywaliśmy dema. Można chyba na podstawie takich informacji uwzględnić również gry, których premiery wypadają w sierpniu. Zwykle jest tak, że największe h ty trafiają na półki sklepowe w czasie Bożego Narodzenia, wiec mieliśmy już dawno okazję, żeby w nie pograć, ale musimy też uwzględnić potencjalne przeboje wydane w okresie letnim. Niech nie dziwi nikogo zestaw podany poniżej. Nie oburzajcie się i nie zrzymajcie na grv. które nie były jeszcze recenzowane. Jeśli podejrzewacie, że są to doskonałe tytuły nie wahajcie się na nie głosować. Do dzieła! Wybieramy tylko jedną grę. Pięć osób spośród tych, które wytypują zwycieski tytuł, otrzyma upominki w postaci atrakcyjnych gier komputerowych.

z dopiskiem ECTS i wyślii na adres redakcii!





3. Serious Sam



4. Fallout Tactics: BoS





8. The SIMS













tego numeru CD-Action. Znamy jednak kody do gierrecenzje. Sklepu i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt 5 Red Mert 2











nowinki

PRZEZ

solucje.

Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.

e-mail'em: hurt@timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAM! I NIE TYLKO. .

Witamy w Internetowym Sklepie TimSoft!

Diablo 2 PL:Pan Zniszczenia (dodatek)

INTERNET

ych, zawierają VAT. Cennik z dnia 20 lipca 2001. Termin realizacji 3-14 uni. Do wysylki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł., Zar przyjmujemy od poniedzialku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamowienia przez Internet: www.limsofl.pil.



Tilm.

29.06.2081

29.06.2081

Tribes 2 29.06.2001 Blair Witch:

Kedward Pi 29.06.2001

29.06.2001

30.00.2001

partner internetowy

GRY OnLine

www.gry-online.pl

OLECANIY

Oto lista kandydatów:

Wybierz jedną grę, napisz jej tytuł na karcie pocztowej



ście podczas targów Gwiazdę ECTS dla

producenta lub dystrybutora najlepszej

gry na PC, ale to nie tylko redaktorzy

naszego czasopisma biora udział w wyła-

nianiu kandydatów do tej prestiżowej na-

grody. Najważniejsi są Czyteln cy. To prze-

cież wy głosujecie na kartach pocztowych

i na stronie www.cdaction.com.pl, wiec to

wy wybieracie produkt, który znalazł naj-

większe uznanie w oczach graczy z Polski.

Każdy pojedynczy głos jest w pewnym

sensie najważniejszy, ponieważ pokazuje.

co naprawdę myślą polscy gracze. Jak

pokazały dwie poprzednie edycje Nagród

ECTS, nasze preferencje nie różnią się zbyt-

nio od gustów fanów gier z Francji, Włoch,







gujecych na to. Ci wkupili się w laski następ gcym, znalezionym na ich stronie, w dziale "proiekty", oświadczeniem: "Tak bardzo chcielibyśmy wykrzyczeć całemu światu, czym jest nasz zuełnie zwariowany produkt flagowy. Nie może ny jednak. Ale jeko ze czekaliście na taką grę przez cale swoje życie, kilka miesięcy nie robi óźnicy..." Zaczęli z fantazją, nie ma co.....1.

Call of Cthulhu: DCott

Musialum, Musialem znow choc negomknać p Call of Cthulhu: Dank Corners of the Earth zoście jednak okiem na scredny - przecież t ej grze (pierwszym prawdziwym komputero n horrorzel po prostu trzeba mówić!





Thunderbirds - nie na PC estety, Thunderbirds, w linii prostej potomek serialu telewizyjnego i gry, którą pamiętam z C64, nie pojawi się na PC Chlip

EverQuest Trilogy

A więc jednak pogłoski, jakie daly się styszeć vcześniej, potwierdziły się: Sony Online Enterainment i Verant - ojcowie najpopularniejszej bodaj w chwili obecnej gry MMORPG - zdecy łowali się na jej reedycję w połączeniu z obywoma dotychczasowymi dodatkami doń. The luins of Kunark i Scars of Velipus. W zestawie ajdzie się także mapa oraz dwie figurki bohaerów świata EQ mające stać się zaczątkiem spanialej kolekcji. Co ciekawe, cena tego nadwyczajnego "trzypaka" to zaledwie 39,99 JSD, więc jak najbardziej w zasięgu. Ech. żeby ak jeszcze polskie łącza pozwatały na coś wię ej niż ściąganie poczty.



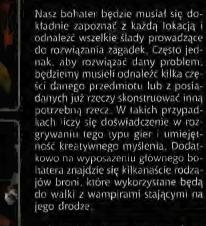
sczyna się powoli rysować ostateczny ninaz spormianej w newsach w poprzednim name ze gry czy racze, systemu gier - pociągowych



Vegas

grze' rozpoczynaja się kiniryin zakonczyła się cześć pierwsza. Glowny bohater pokonał przebieglego Drzeule, włujując wampirowi drewniany ketek w serce Szczęśliwy, iż koszmar skończył się już, powrocił do Londynu. Zauwaza jednak dziwną zmianę w swojej zonie. Pewnego dnia powraca do domu i znajduje jedynie list wyjasna jący że jakas nieokresłona sta zmu sila ją do wyjazdu do fransylwanie Jonathan zdaje sobie nagle sprawę ze duch Dracult nie zostal usmierco. ny i opętał jego wybiankę.

Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium na lezy do rodzaju gier przygodowych, w których akcję obserwujeniy oczami głównego bołiatera. Cały swiat podzielony jest na kilkaset (kilka ty sięcy) lokacji, w ktorych możemy się dowolnie rozgląckić, "stojąc w miej scu lecz poruszamy się po z góry. ustalonych ścieżkach



Najmocniejszą stroną gry jest zdecydowanie jej grafika, a przede wszyst kim przerywniki filmowe, które oglądamy wraz z postępem w grze. Trzeba przyznać, że graficy z Dreamcatchera znają się na swojej robocie. gdyż stworzone przez nich animacje to prawdziwe dzieła sztuki, Bez przesady można je porównywać z wielkobudżetowymi produkcjami Hollywoodu, gdyż oglądając je zastanawiamy sig, czy to aby na pewno są prerenderowane animacje, a nie filmy z udziałem prawdziwych akto-

Jak łatwo się domyślić, akcja gry toczy się w większości nocą. Wszystkie lokacje zostały zaprojektowane z dbałością o na mniejsze szczegóły, lakie elementy, jak księżyc w pełni. mgła przy ziemi lub ruiny starych zamczysk idealn e budują klimat grozy na miarę dobrego horroru. Całego obrazu dopełnić ma złowroga symfoniczna muzyka, która zmienia się w zależności od lokacji

Polski dystrybutor - firma CD Projekt przygotowuje zlokalizowaną wersję

Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium

Dreamcatcher

IECEJ ZA TAKA SAMA CENE

Przy zamowieniu powyżej 99 zł WYSYŁKA GRATIS
 Stale koszty wysylki; 7 zł
 Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji; 2 - 5 dni
 Programy wysyłamy w solidnym opakowaniu
 Do każdej przesylki dolączamy aktualny katalog

TYLKO U NAS:

119 zł DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PLYTĘ Z GRA NIESPODZIANKA (PELMĄ WERSJĘ)

159 zł DODATKOWO dosłajesz (do wyboru) FIRMOWA LATARKĘ LUB PORTFELIK

DUAL SPEED DRIVE Technologia Force Feedback



1 rok gwarancji

PC/PS

UWAGA: Nowy adres i numery telefonów: ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa, tel. (022) 831 42 09,

SKLEP WYSYŁKOWY

(060) 128 23 63, fax: (022) 773 36 14, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 10 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezplatny katalog, lub złóż zamówienie przez intel a będziesz ta drogą otrzymywał regularnie naszą aktualna oferte

POLECAMY



KOZACY



AUTORYZOWANY

PARTNER

GROUP

EMPEROR















Adurs Gate Gold - pl

Gywillzacja 2: Pruba Czasu - pl 79 Gorky 17 - pl Gywillzacja 3: Call to Power-pl 49 GTA

ham. Man. 3 + Liga Potska-pl 39 Jack Orlando - pl Della Force: Land Warrior kracula - pr

159 Giants Obywatel Kabuto - pl 29,90

79 Knight's & Merchants - pl

Might & Magic 8 - pl Mortal Kombat 4 19,90 Mortyr - pl 39 Myth

Need for Speed 4 19.9 mandos Behind Enemy L. 39 Jagged Alliance 2.5 U.B. - pl 29,9 Pizza Connection 2 - pl Force: Land Warrior 99 Kajko i Kokosz - pl 19,9 Settlers 3 Gold - pl 19,9 Shadows of Death - pl

Shagun- The Mongol Inv. - pl 39 29 Sims - pl Sims Światowe Życie - pl

Soul Reaver 39 45 Star Wars: Jedi Knight 79 Star Wars: X-Wing Alliance 99 99 Star Wars: Wing Collectros..

Submarine Titans - pl

99 The Course of Monkey Island 79 Thief Tomb Raider 1 Tomb Raider 2 39 79

Sudden Strike pl

79 Worms United 79 49 Worms World Party - pl Zeus + misje + edytor + encykl 129

Force 3D

POSTAW NA JAKOŚĆ!!! WSZYSTKIE PRODUKTY POSIADAJA

79

0-Logitech



mula" Force GP







WingMan® Rumblepad"



Dokladność i precyzja w nowym Rzuć okiem na ten medrogi, ale d najnowszej generacii gamepad Precision zadowoli zarówno wytraw jak i nowiejuszy, każdego tucies Najlepszą obroną jest atak WingMon Attack ina zgrabną i wygodną rękojeśc, działa z

Cordless Desktop™



N.ezwykła precyzja, nadzwyczajna efektywność Optica. Mouse jest niedrogą, ale bardzo efektywną, b działającą w układzie optycznym myszą. Pomsza s.

Pilot Wheel

Mouse Optical

Cordless® Wheel Mouse

dryla o zaokrągionych sastastoch parmy ówniedobrze do prawej jak i lowej dhec dryposastona w glącze PS 2 oras USB

Cordless® MouseMan Optical

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

CD-ACTION 08/2001

W to zagramy... za czas jakiś

DODATEK DO GRY BALDUR'S GATE 2 W SKLEPACH JUŻ 25 LIPCA!

Baldur's Gate 1 RON Phaala

W rolach głównych występują: Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, Gabriela Kownacka. Marek Perepeczko, Wiktor Zborowski

Tron Bhaala to niezwykły dodatek do gry Baldur's Gate 2. Dzięki niemu odkryjesz nowe tajemnicze miejsca na terenach, które już przemierzaleś (olbrzymie podziemia zwane Twierdzą Obserwatora), jak również uzyskasz dostęp do calkowicie nowych, niezbadanych obszarów położonych na południe od Amn. Wyrusz w niezwykła podróż do miasta Tethyr, by dopelnić swego przeznaczenia. Stań do ostatecznej bitwy ze zlem i odkryj calą prawdę na temat swojego pochodzenia!

Baldur's Gate 2: Tron Bhaala to:

- 40 godzin dodatkowej zabawy.
- 40 nowych potężnych zaklęć oraz nowi niezależni bohaterowie.
- Osiem milionów punktów doświadczenia do zgromadzenia, możliwość osiągniecia 40 poziomu.
- Calkowicie nowa postać dziki mag.
- Walka z nowymi, potężnymi potworami zamieszkującymi Zapomniane Krainy.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt.

Więcej informacji o grze: http://bg2.cdprojekt.com

HAT BUILDING

PRCJEKT



REGULAMIN KONKURSU

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

- ⇒ Liczba zdjęć nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki wybierzcie nailepsze!)
- ➡ Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem. Warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie.
- Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, że jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".
- ⇒ Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!). jak i e-mailami (z subjectem: Sobowtór!).
- → Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, że będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na sobowtóra (kwartału? półrocza?). I wy wskażecie, komu przyznać ten tytuł i nagrodę.
- W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej, b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). L'czy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!

Oto kolejne propozycje:





ODONIO





12) - Scorpion z Mortal Kombat

l jeszcze jedna drobna uwaga - dość często przysyłacie nam zdjęcia w stylu "sobowtór postaci z gry NHL, Carmageddon, GTA" itd. Przypominamy, że konkurs ogłaszamy na sobowtóra KONKRETNEJ postaci

Zatem n'e wystarczy, na przykład, siąść w samochód i zrobić sobie zdjęcie, by być sobowtórem Maxa Damage'a. Prosimy o sobowtóry konkretnej postaci, OK? Nie musi ona mieć imienia i nazwiska (dzisiejszy Worms :)), ale powinna być dość charakterystyczna. No i wysilcie sie choć odrobinke w celu upodobnienia sie do pierwowzoru. Bo choć zdjęć przychodzi ostatnio sporo, to coraz trudniej wybrać z nich naprawdę udane kreacje. A zależy nam, by konkurs trzymał poziom..



rainz. Okazuje się np. ze będą one w stanie z odzeniem konkurować z Microsoft Train ulator - tu również bowiem będzie można edzić ciuchcismi! Dowód poniżer



Ensemble Studios - już Microsoft dray Age of Empires, Age of Kings i niexen o zapowiadającego się Age of Wythology, Enemble Studies, wapólpracujący octąd w wielce udatny sposób z Microsoftem - stali się ofijalnie jego częścią. Miłośnicy serii nie muszą ednak obawiąć się o jej przyszłość - umowa nie zewiduje zmian tak w zespole jak i projekach przezeń realizowanych (to ostatnie tyczy się także zapowiacanego już przez nas Star Vars Galactic Battlegrounds) Microsoft wierdzi sakże, że Ensemble z czasem przesztalci się w galąż Microsoft Games koricen

rującą się na grach online.

lko jeden, malutki, leoz ze wszech miar intesujący screenshot z MaxPayne's. Widziele te zne dziurki w ścianach? ;)





Gry ze Sródziemia

okienowskie Śródziemie nie ma dosąd szczęcia do gier komputerowych. Stan ten jednak yć moze się poprawi - oto Vivendi Universali rma - matka m in Sierry) zawada z Tolkien iterprises aśmialetni kontrakt na gry oparte najpopularniejsze dziela Mistrza - "Hobbita" 'trylogie" "Wladca Pieršcieni". Niestety, jak a rezie. Vivendi galosilo, że pierwsze ary stwotone w oparciu o tę licencję pojawią się jedyie na konsolach, jednak biorąc pod uwage kres jego ważności i fakt, że Xbox to bo prou wypasiony PC

Die Hard: Nakatomi Plaza

formacje o tym projekcie wyszły na iaw przy kazii omawiania umowy o wspólpracy, jakę werl Fox Interactive ze wspomnianym powy-V vendi Universal Jest to jak latwo się omyślić, kolejna próba przeniesienia na ekramonitorów przygód dzielnego policemana



Che, che, niedawno w recenzji pewnej gierki Matrix pozwolił sobie na natrząsanie się z LucasArts, że ostatnio dotuje jak pikujący X-Wing. (Nie ukrywam, że sądzitem tak samo.) Los lubi jednak karać szyderców, gdyż dostownie pare dni temu ujrzałem zanowiedź nowej gierki osadzonej w realiach SW. No i kopara mi troche zwista. Czyżby coś się ruszyto na podwórku Jurka Lukasa?

Ugly Joe

tak, i nie. Jak, bo w końcu odpuszczono sobie trywialłupanki 3D (vide Battle for Naboo), a zrobiono porządną gierkę TPP/FPP, i to na engine ie Q3A! Z drugiej strony, okazuje się, że grę robi nie tyle LucasArts, co podnajęty do tego zadania Raven Software (No. a tych to znamy z Hexena, Heretica, Blooda czy krwistego i ciepło przyjętego przez fa-nów FPP Soldier of Fortune). No cóż.



mimo wszystko chyba jednak coś się w LA zmienia, skoro szukają utalentowanych pomocników, zamiast samodzielnie wziąć się za bary z zadaniem (i polec chwalebnie?). Miejmy nadzieję, że to pierwszy krok ku przywróceniu marce LucasArts zastużonego miejsca. Znaczy - powrót

Ano tak. Jedi wracają. Bo jakby nie patrzeć, ta gierka jest sequelem sedziwego już Jedi Knight.

jeśli bedzie on równie udany, jak w swoim czasie JK, to będzie to powrót iście triumfalny. Znów wcielamy się w rolę Kyle Katarna (newbiesom - kto zacz - tłumaczyć nie będę, poczekajcie na recenzję; a starzy wyjadacze wiedzą i tak). Jesteśmy sobie takim "psem wojny" do wynajęcia, z laserowym mieczem u boku i balansującym na granicy Jasnej i Ciemnej Strony Mocy. W którą strone zrobímy krok - to juž zależy wyłącznie od gracza.

Wizualnie - tak ze screenów, jak i z tego, co pokazano na E3 - mogę powiedzieć, że gierka będzie olśniewająca. Szczególnie w momencie gdy w powietrzu zaczną śmigać laserowe smugi, miecze syczeć, zaś wszystko wokół wybuchać. Efekty świetlne są w końcu mocną stroną engine'a Q3A. a z tego, co wiem, kreatorzy gry postarali się jeszcze je "podpicowac". Nie braknie bleganiny plataniną korytarzy, szukania w mrocznych zakamarkach czegoś, co odblokuje nam drogę (nie wspominając o eksterminacji wrogów, bo to oczywiste). Jednocześnie jednak niektóre z lokacji porażają wręcz swymi rozmiarami - te są wręcz... no, epickie wręcz (rozmiarami). No i zwiedzimy ze ćwierc Galaktyki (autostopem? :)) - Cloud City, Jedi Academy na Yavin 4. Nar Shaddaa, bazę szmuglerów (hm) na jakirnś zapyziałym księżycu + parę miejsc, do których dotąd nie dotari... ops. nie (a saga :). Może troszkę sterylnie to wygląda... ale zobaczymy w praniu, za wcześnie by się tego czepiać

96,011,01 Az się marzy, by grać w toto na telelmie albo (jeszcze lepiej) na panomicznym ekranie kina :). Mogę tylpowiedzieć, że dla mnie już z saych screenów bije ożywczy pomuch tego czegos, co gracze nazy-ają KLIMATEM. Tak, to prawdziwe, are, niezagunganione 5W, bez 10tków. Dżardzarów i calej reszty koercyjnego śmiecia. To - na pozór Modne jak blask blekitnego lightabera (ale równie gorące w bliskim sontakcie) - NASZE DAWNE Star Wars, Chal :)

oro już mowa o mieczu świetlym, to nie braknie okazji, by poiachae nim i imperialnych szturowców, droidy i paru kolesi, któ-Zy w garściach trzymają cos podob go. Tudzież poszatkujemy otoczele, gdyż miecz ma to do siebie, żemu obojetne, w co trafia - kroi masto i wroga, i przyjaciela, i lakas barierkę, która była na glupia, że się nie odsunęta z A juž Szekspir pisał, że głupotą jest pakować się pomiędzy ostrza potężnych szermierzy. Co to w praktyce oznacza? Ot, (poza radosna demolka wszystkiego) choćby to, że np. w czasie walki na jakims waskim pomoście będzie można np., zamiast chlasnąć wroga, wyciachać mu spod nóg wyżej wspomniany pomost. jeśli gość nie opanował sztuki lewitacji, to marny jego los :).

Naturalnie, będzie można używać innych broni - ale Jedi z blasterem (będzie tryb snajperski! tudzież stun baton, Bryar blast pistol, blaster rifle)... no dobra, można, czasem nawet trzeba. Ale miecz to miecz! I tym razem będzie można nim naprawdę nieźle wywijać, gdyż - w końcu na-zwa MIECZ zobowiązuje - będziemy mieli tu prawdziwa szermierkę, a nie walenie z lewa na prawo i z góry na dól, jak cepem. Tak jest, to będzie już nie tyle walka, co SZFRMIFRKA na miecze. Gdzieś tam na Sieci znalazlem (choć nie mogę ręczyć na 00%, ze to prawdziwa wieść), iz będzie można tworzyć własne pchnięcia, zasłony, parady... no, marzenie, szczególnie w grze w sieci... Naturalnie, nie braknie sieciów ki! Przewidziano m.in. deathmatch saber-only deathmatch (cha, cha!), team capture the flag itd.

Nie za wiele powiedziano o używa-niu Mocy :(. Ponoć dużo się jeszcze może zmienić, więc autorzy woleli być dyskretni. W każdym razie niektóre z możliwości oferowanych przez Moc będą wykonywane wręcz instynktownie (co Jest logiczne i bardzo mi się podoba). Np. odbijanie

VicClane'a (czy jak tam się pisze to jego szko kie nazwisko! 1. Dotąd próby takie dalekie byly od doskonalości, ta aktualna jednok ma szans na przelamanie zlej prasy. Die Hard: Nakaton Plaza zapowiada się na doskonaly first persor hooter, rozgrywany w znanym z filmowej "Die Hard" czterdziestopiętrowym wieżowcu opaiowanym przez terrorystów. Gra, z której filr screeny (niestety, wyłącznie na prawach excsivel mieliśliny okazję podziwiać na E3, zapo



Dailyradar.com - konier drogi

Viestety, jeden z najpopularnie szych branzo wych serwisów sieciowych, amerykański Daily Radar, zakuńczył swe funkcjonowanie. Dokład ne przyczyny sej smutnej decyzji nie zostały podane do wiadomości publicznej, jednak "jeś nie wiadomo, o co chodzi, chodzi o pieniądze". Jedyne, co może posieszyć to fakt, że Dai yradar coluk, czyli Daily Radar prytyjski, wcią. ozostaje na posterunku!

Galactic Civilizations

Od gier ze słowami "galactio" i "civilization" v tytule gesto ostatnimi czasy. Ta szczególna led nak, tworzona przez amerykańską Stardoci Corporation ma wyrażne prawo do obydwu Rzeczywiście bowiem sensem tej strategi turowej jest stworzenie prewdziwego galaktycznego imperium! Gracz jest przywódcą jednej z sześciu różnych ras, której przedstawiciela pewnego pięknego popoludnia ruszają w poszudwaniu "Lebensraum" i ze zdumieniem spostrzegają, że nie są sami we wszechświecie.





EverQuest: The Shadows of Luclin Świat EverGuesta doczekal się kolejnego roz szerzenia. The Shadows of Luclin to - w największym skrócie - 25 nowych stref (w tym jedno niasto stantowe), nowa "grywa na" rasa. The Vali Shir (Kerrans), nowa klasa - Beastlord naturalnie cała masa przedmiotów, czarów NPC ów itd. Co ciekawe, pojawily się takżo nawe możliwości rozwoju postaci, które osią: gnęly już poziom 60. Warto wspomnieć też że

Jedi Outcast: Jedi Knight 2

 In The Pipeline LucasArts/Raven Software

et o tym myśleż, jeśli tylko masz w

dłoni aktywny miecz. Katam już sam

radba o swoją skórę. Przy czym jego.

refleks i skuteczność akcji rośnie wraz:

gnują z niczego co oferowała Moc

w JK Będą więc skoki, pchnięcia itd.

A co powiecie o manipulacji umysłami (będzie możliwość uczynienia

iebie niewidzialnym dla wroga) itp.

daje sie, że bedzie też można wy-

korzystać (dzięki Mocy) swój miecz swietlny jako hnintm skrzyżowa-

nie bumerangu z gilotyną? Wiecie

iskainy wirujący miecz, ktory kosi

wrogów i grzecznie wraca do rączki.

Kurczę, nie wiem jak wy - ja się jed-

nak troszkę podjarałem. Mały pro-

blem tylko w tym, že premiera ma-

być w pierwszej połowie przyszłego.

roku. Ech, czekalismy tyle lat na po-

rządną grę w realiach SW - poczeka-.

ny jeszcze troszkę . W końcu Moc

PS LucasArts robi tež naprawde nie-

žle zapowiadającego się RTS-a (na engine'ie AoE!) w 2D, także w zna-

jomych nam realiach SW: Galactic

Battlegrounds Postaram się wkrót-

ce zgromadzić troszkę informacji na

ten temat i zrobić jakąs zapowiedź

jest z nami. Na zawsze

pozioniem zaawansowania

CD-ACTION 08/2001

W to zagramy... za czas jakiś

W to zagramy... za czas jakiś

CD-ACTION | 1/2/20101

poważnie modyfikuje engine gry, który, nie się ukryć, zdąży się nieco postarzeć od daty emiery EQ. Premiera EQ: Sol - na dniach



ujpopularniejsza niemiecka gra fabularna - Das hwarze Auge (czyli takie niemieckie D&D) oosobi się do chrzcin swego kalejnego oo tryigii Realms of Arkania komputerowego bracisz . To CRPG, nazwane Armalion, a tworzone rzez Ikarion Software, ma być, wg autorów oleplayem w starym doorym stylu, tj. takim úry nacisk kladzie na rozmajtość możliwość ie zaš widowiskowość (choć i tej, jak wniesko ač možna na podstawie opublikowanych już nów, nie zabrakniej. Niemiecka prasa już w chwill określe Armalian manem pogromcy G. Czy tak jest naprawdę - zobaczymy n.





02. exvli... Activision

02 to chemiczny symbol tlenu, teraz jednak iwnież nazwa galężi Activision koncentrującej ę na grach akcji i sportowych. Oznacza to nie nie, nie więcej jak to, że od tej chwili gry z erii Tony Hawk's Pro Skater ukazywać się ogdą logo 02

Star Trek: Armada II

sk jest: - Star Trek: Armada doczeka się segu la, W nim zaš nowy engine 3D (miejmy nadzie , bardziej przestrzenny niż ten w jedyncel rzy kampanie single-player, sporo nowych try ów multiplayer

Gothic Tyje!

l to o niespodzianka! Action-roloplay, który powiadalismy tak dawno temu, że najstarsi irale nie namiętają, i który, zdawalo się, poedl cichcem w piach, okazuje się zbliżać wiel mi krokami do swej premiery! Przypominamy stać gracza zostaje osadzona, za jakieś ta nîcze zbrodnie, w ogromnym, podzielonym walczęce ze sobą nawzajem frakcje, wiezie u. Akcjo gry rozwijać się ma dynomicznie, w leżności od "xlasy" postaci Enożesz być wo

MAX PAYNE



przez kierownika projektu, Petri Järvilehto, jako gra z "głęboką" akcją. Gdyby chcieć prosto opisać grę, można by stwierdzić, że jest to seria pojedynków, w których Max za pomocą



projektowny dla tej gry, i nosi nazwę MAX-FX. A także kilka kluczowych pomysłów nierozerwalnie związanych z tą grą zwiększa jej stopień rozrywki. A zwłaszcza opcja "bullet time". Gdy posuwasz się naprzód, kosząc wrogów, zarabiasz cenne sekundy do tej opcji. Wciskasz klawisz aktywujący tę opcję i następuje spowolnienie czasu. Dzieki takiemu rozwiazaniu nawet stojąc na wprost gościa z wymierzoną w ciebie spluwa możesz być bardzo niebezpieczny. Spowalniasz czas i wtedy możesz zacząć działać z ogromną precyzją. Możesz wtedy schylić się, przesunąć, przetoczyć czy po prostu strzelić mu prosto w łeb. Milutkie. Może się też zdarzyć, że podczas eliminowania złych facecików uda ci się tego dokonać w spektakularny sposób. Wtedy program zafunduje powtórkę całej akcji w zwolnionym tempie. Niepotrzebne? Tak. Zabawne? Oczywiście. Powoduje wypaczenie dziecięcych umysłów? Ależ skad! Dzięki takim spowolnio nym sekwencjom będziemy mogli zobaczyć, czy na przykład na lecącym pocisku nie ma naszego imienia. :) Jeśli widzieliście Matrix (a kto nie widział), powinniście mieć chociaż odrobinę przedsmaku tego, co was w tej grze czeka. Więc nie trać czasu, ładuj jedną z 15 giwer, każda świetnie odwzorowuje oryginalną broń, i do akcji. W grze będziemy mogli wziąć w łapki niezły arsenalik zawierajacy snajperkę, granaty, broń automatyczną i takie pistolety, jakie tylko chcecie. Innowacyjny system, jakim



pejmowanych w trakcie decyzji. Zapowiada sie nteresująco, wygląca takoż (hmm - Ultima IX) Wizards'n'Warriors?) więc czekamy z nie cieroliwościa.





Pentium4 Grand Prix - Wielki

10 000 uczestników, 120 000 kiolnów i 35 imînacji w miastach calej Polski takie rezultaty przyniosła nejwiększa tego rodzaju impreza ajdowa prezentująca cztery symbole prędko ici: najszybszy procesor, najszybszy komputer iejszybszy portal i najszybszy samochód

Od 24 marca w każdy weekend w centrach hanllowych 24 miast, kezdy miał możliwość wzię a udziału w Pentium 4 Grand Prix - gierwszym imputerowym raidzie samochodowym. Kie wcy zasiadali za kierownicą specjalnie przeobľanego Subaru Impraza WRX, z komputerem ljitsu Siemens Computers z procesorem 🕆 el Pentium 4 pod maską. Przed jazdą kazdy estrowal się na portalu Wirzualna Polsko







Max Payne Remedy Entertainment

Na tegorocznych targach E3 można było

zobaczyć dorostych mężczyzn, którzy

ustawiali się w kolejce do stanowiska

w kącie, gdzie mogli chociaż rzucić

nia jest już coraz bliżej. Chociaż per-

obejrzysz, a już będziesz żył w świe-

peceta - Max Payne'a.

Ghost

wadził oficjalny serwis informacy y reidu i liste zawodni-

Soldier of Fortune 2: Double Helix



odczas imprez Ilminacyjnych kierowcy vejechali w sumie 28 000 kimetrów w trakcie 800 godzin. Oprócz zwy klych edycji w centrach handlowych, nasze ajdowe Subaru można było spotkać także na Targach Motoryzacyjnych w Łodzi (20-22 04) Turgach Infosystem w Poznaniu (24-27 04) fargach Motoryzacyjnych w Poznaniu (24-30,041 i w Dzień Dziecka w Parku Jordana w

Na imprezie finalowej 48 najlepszych kierowców wylonionych w ogólnopolskich eliminacia wałczyło o nagrodę główną: komputer Fujitsu Siemens Computers z procesorem Intel Per

A oto ustateczna klasyfikacja:

Artur Sulkowski (Warszawa) Krzysztof Madej (Piotrków Try bunalski)

Pawel Ferdek (Wroclaw) / miejsce Zygmunt Dorda (Cieszyn)

Oprócz zmagań finalistów, w sobotę miał miej sce rownież final Grand Prix Dziennikarzy Wzięto w nim udział 9 przedstawicieli mediow, którzy nodczas 8 eliminacii uzyskali naileosze czasy. Negrodę główną - komputer przenośny LifeBook (tm) firmy Fujitsu Siemens Computers wygrał Kamil Ruszkowski z magazynu Reset

Podczas Wielkiego Finalu goście mieli okazję main, dopingować zmagania Krzysztola Holowczyca z innym kierowcą rajdowym - Bartkiem niowskim. Na parkingu można było oglądać samochody po tuningu dźwiękowym (Buick '62, foyota LandCruiser z systemem kina domowe go DVDI. Dla kibiców zorganizowano turniej gry Stunt CP, na którym można było wygrać atrak cyjne nagrody.

entium 4 Grand Prix w liczbach: czas triwania: 12 tygodni, począwszy od 23







Ze względu na olbrzymi potencjał, który drzemie w strzelaninach cechujących się prezentacją świata z perspektywy oczu, rywalizacja wśród producentów takich właśnie tytutów przybrata w chwili obecnej gigantyczne rozmiary. Każda kolejna gra bije na głowe poprzednią, a niemal każdy miesiąc wynosi na piedestał nowego bohatera...

Krzysztof "BAKTERRIA" Mieinik

szystko to w gruncie rzeczy azuje się być zwykłą propędzać koniunkturę. Sami zresztą doskonale wiemy, że spośród tłumu hucznie wkraczających na rynek produktów jedynie kilka nieustannie pozostaje w naszej pamięci. Tak było z Quake'iem, tak było z Unrealem. wreszcie stało się tak z Soldier of For-

ľwórcy gry, która wpisała się do-umysłów graczy przede wszystkim niezwykle realistycznym zachowaniem się konających przeciwników, nie mogliby pozwolić sobie na zarżniecie owej złotonośnej kury, efektem

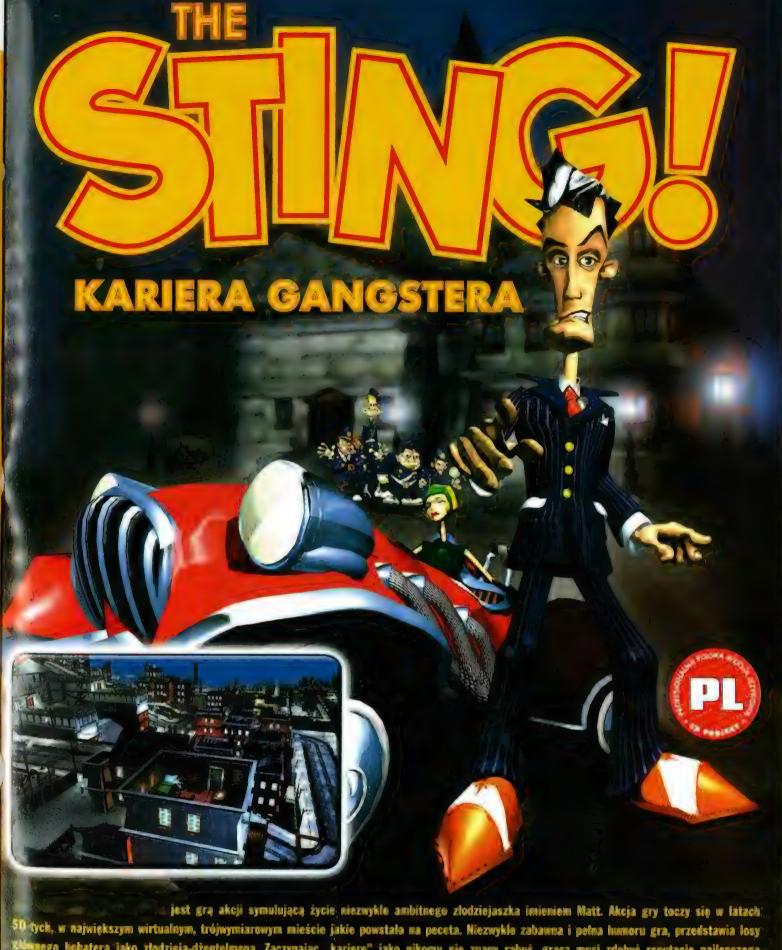
czego już niebawem dane nam bedzie ponownie wcielić się w skórę

Co nowego przyniesie nam druga część Soldier of Fortune?

Pomimo že gra znajduje się wciąż w dość wczęsnym stadium produkcji, to jednak włemy już o niej całkiem sporo. Z pewnością wypada zacząć od wcześniej wymienionej głównej zalety prekursorki, czyli realności w przedstawieniu zachowań, która w obecnym wydaniu prezentować ma się jeszcze efektowniej. Autorzy nie ukrywają, że liczba miejsc na ciele każdego z oponentów, po trafieniu w w praktyce przekładało się na wymiaktóre będzie on reagował tak, jakby

faktycznie został postrzelony (a było ich 28), ulegnie powiększeniu! Standardowo progresowi poddana zostanie również inteligencja wirtualnych wrogów. Specjalnie zresztą w tym celu ludzie z Raven Software zdali sie na doświadczenie wyspecjalizowanych w pracach nad sztuczną inteligencją fachowców z Uniwersytetu w

Nowością, która powinna jeszcze bardziej urozmaicić nasze zmagania, okazuje się zdecydowanie ulepszona integracja z grupą. Pamiętamy misje z jedynki, gdy teoretycznie współdziałaliśmy z resztą ekipy, co jednak nę kilku zdań. W Double Helixie sy-



mego bohatera jako złodzieja-dżentelmena. Zoczynając "karierę" jako nikomu nie znany rabuś, gracz musi zdobyć reputację najlepszego: 👫 nywaczą 💥 mieście: Jedynym skutecznym sposobem będzie dokonywanie coraz bardziej spektakularnych i ambitnych skoków rabianie ceraz lepiej strzeżenych miejsc. Nie nie przyniesie takiego prestiżu w środowisku jak skok na Bank Centralny i pokonanie najnowszych demów zabezpieczeń. "Kariera" Matta jest w Twoich rekach:











tuacja ta ulegnie diametralnemu przenînacje w 35 centrach handlowych 24 m/as

cznie 28 000 przejechanych kilometrów

acznie 800 godzin jazdy

obrażeniu - nie tylko będziemy mogli, ale w przypadku co poniektórych misji wręcz zostaniemy zmuszeni do współpracy, gdyż w przypadku niesubordynacji istnieje możliwość wyeliminowania nas za pośrednictwem "kulki w łeb" przez nadzorującego prace oddziału dowódce.

Gra opiera sie na

na jednym z pierwszych poświęconych grze trailerów. Wspaniale przedstawiają się również warunki atmosferyczne - prószący spokojnie śnieg czy sunąca przed naszymi oczyma kilkuwarstwowa mgła już teraz mogą budzić respekt. Trudno się zreszta dziwic takım osiągom, wzląwszy pod uwage możliwości QIII pod wzgledem wprowadzenia zaawansowa-

chów postaci, jakie można zauważyć

płynność i znakomita animacje ru- dalszych zakatków globu w poszukiwaniu złych ludków, którzy tylko czekają, aby ich odstrzelić. Kolumbia, Honk Kong, Jordan, Kamczatka czy najbliższa nam siedziba zła - Praga zapowiadają się naprawdę niezwykle

> Kim by był rasowy najemnik bez swych zabawek? Odpowiedz brzmi nikim! Nie ma jednak czego się oba-



ajlepszy czas podczas minacji (trasa w Nowej Zelandii): 1 razem 123 UOO ibiców dopingowalo kierowców amochody logistyczne wczące orzet i Subaru rzejechały w su nie 42 700 kilo netrów

Poniżej kilka zdjęć

Radosław Walczyk







ake'a III: Arena, co, jak znam życie, jednych będzie budziło niesmak, u rugich zaś euforię. Obojętne jednak, o by o owym silníku nie mówić, trzea przyznac, że do SoF pasuje jak ulał. Nie mam tu zresztą na myśli wyłacznie screenów, które, jak widać, są

nych systemów generowania podłoża ROAM czy renderowania Ghoul II.

"Terroryści są wszędzie" - tego nauczył nas Mullins podczas swej pierwszej wizytacji na PC. W myśl owej zasady również i w Double Helixie przyjdzie nam podróżować do naj-

noża swą pomocą będzie służyć Johnowi kilkanaście rodzajów broni. Godnym uwagi jest fakt, że w przeciwieństwie do jedynki, w której w tej kwestii panował pewien futuryzm, każda z nich w stu procentach odzwierciedla swój istniejący w rzeczywistości odpowiednik. Mamy więc do wyboru: Colt 45, M1911 A1, M4A1, M203, Mk.23 Socon M60 czy wreszcie OiCW. Modele te są zresztą dopiero zaczątkiem całej plejady urządzeń służących do destrukcji, tyle że na razie te najbar dziej "wystrzałowe" zabawki ludzie z Ravena trzymają jeszcze we własnych głowach. Ale zdradzilismy już, że będzie można wykorzystywać broń ciężką (maszynową), zamontowaną np. na transporterze opancerzonym czy dżipie.

Dodajmy, że choć pierwsza część zaliczała się do jednej z bardziej krwistych gier (bardzo naturalistyczne symulacje trafień i ich skutków), to w porównując do tego, co teraz zobaczycie - śmiało można stwierdzić, że będzie to jak "Teletubisie" vs "Teksańska masakra piłą mechaniczną". Stanowczo nie jest to gra dla ludzi o słabych żołądkach i (proszę rodziców!!!) dzieciaków, co ledwo sięgają nosem nad blat biurka z komputerem. Co polecam pamięci.

Czy SoF 2 podtrzyma wspaniały mit, jaki był udziałem jej poprzedniczki? Mimo że jej premierę producent zapowiada dopiero na listopad tego roku, śmiem twierdzić, że jest to nawet bardziej niż prawdopodobne..

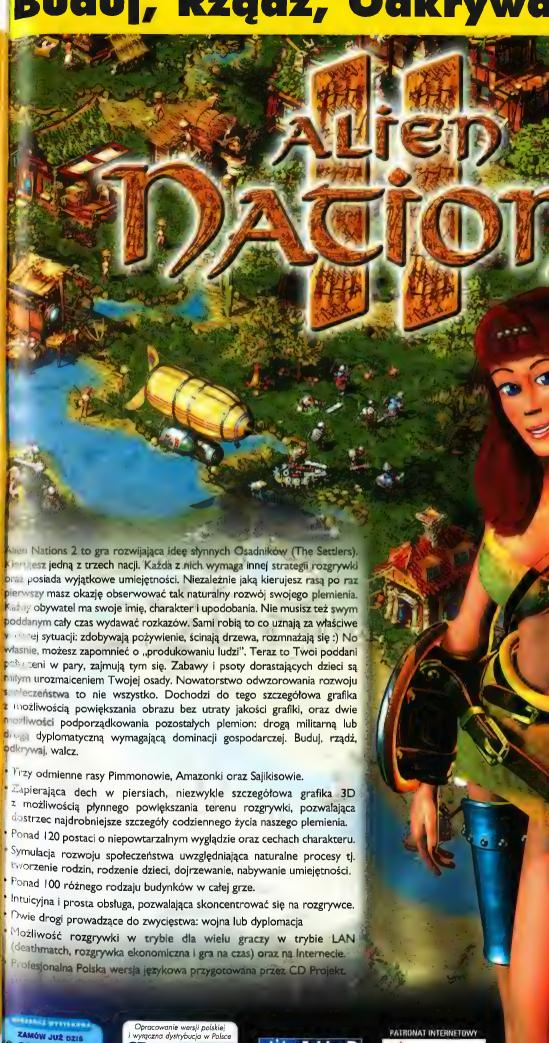
> Soldier of Fortune 2: Double Helix Activision

> > -22) 519 69 69

CDPROJEKT

www.cdprojokt.com

Buduj, Rządź, Odkrywaj, Walcz!



JoWooD

Wirtualna Polska

2801 JoWood Productions SoftwareAC

Watehin prawn castraure

prześliczne, ale przede wszystkim

Empire Earth



Gra będzie strategią w czasie rzeczywistym (RTS), obejmującą 50 tysiecy lat historii człowieka: od odkrycia ognia po futurystycz ne wizje laserowych wojen. Gracz przejmuje kontrolę nad określoną cywilizacją i próbuje pokierować nia tak, aby stała się najpotężniejszym z wszystkich imperiów. Wybrać będzie można sporód kilku zdefiniowanych wcześniej imperiów albo samemu je stworzyć, korzystając z gotowych elementów. Cra robiona jest przez twórców Age of Empires na

niespotykanym do dzisiaj trójwymiarowym engine'ie, który wielokrotnie przerasta złożonością i możliwościami silniki z Mytha czy choćby Bravehearta. Grafika w EE jest naprawdę fenomenalna, gracz może poruszać się w 360 stopniach po planszy, dowolnie przybliżać widok, co polecam choćby po to. żeby podziwiać niezwykle szczegółowo odwzorowane i animowane jednostki. Gra ma pojawić się na dniach. Warto zwrócić uwagę na śmiesznie niskie wymagania sprzętowe - już 266, 32 RAM i akcelerator. Patrząc jednak na poziom grafiki. nie wierzę zbytnio w te zapewnienia.



Kolejna grą znajdującą się w rozpisce wydawniczej Sierry jest Throne of Darkness, produkcja ludzi odpowiedzialnych m.in. za Diablo, który zresztą niewątpliwie był inspiracją przy tworzeniu tego tytułu. ToD ma być action/RPG głęboko osadzona w japońskiej mitologii. Na pierwszy rzut oka wygląda jak zwykły mission pack do gry Blizzarda, ale po zapoznaniu się ze szczegółami okazuje się, że istnieje kilka, niewielkich niestęty, różnic. Przęde wszystkim postaci, w które gracz się wcieli w ToD, są samurajami (siedmiu do wyboru, każdy specjal zujący się w czymś innym) i poruszają się po starożytnej Japonii. Sama zaś rozgrywka niewiele się różni od Diablo. Podobnie jak owa gra. Throne of Darkness skierowana jest raczej do graczy usieciowionych, choć po-

zbawieni możliwości zabawy z żywymi grazami mogą również wsparcie ze strony Al Publikacja gry planowana jest na slerpień/



Sierra













MUNA CENA TO NOWA SERIA GIER, W KTÓREJ MOŻESZ KUPIĆ NAJWIĘKSZE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY (49,90). CO NAJWAŻNIEJSZE KUPUJĄC GRĘ Z SERII FAJNA CENA DOSTAJESZ GRĘ WYDANĄ DOKŁADNIE TAK JAK NORMALNA EDYCJA. JEDYNĄ RÓŻNICĄ JEST NAKLEJKA Z NAZWĄ NASZEJ SERII. KTÓRĄ MOŻESZ ŁATWO ODKLEIĆ,



简 1996-2000 Sierra On-Line, Inc. 🕅 🎮 są znakami lowarowymi należącymi do Sierra On-Line, Inc. Wszelkie prawa zestrzeżone. Windows jest zarejestrowanym anaktern towarowym Microsoft Corporation. © 2000 Interplay Entertainment, Wszajkie prawa zastrzeżone, MDK, logo MDK Interplay, logo Interplay, BioWare PROJEKT i logo BioWare są zastrzeżone. © 2000 FUNCOM, Wszelkie prawa zastrzeżone. The Longest Journey jest znakiem handlowym FUNCOM, Wszelkie innie znaki lowarowe są zastrzeżone i należą do ich prawowitych właściciel

StarTrek **Bridge Commander**



Umiejscowiony w świecie StarTrek: The Next Ceneration StarTrek BC jest pierwszym symulatorem pozwalającym grazom wcielić się w role kapitana statku kosmicznego klasy Galaxy lub Sovreign. Gracze będą mogli kontrolować akcję bezpośrednio z trybu taktycznego lub poprzez wydawanie z nostku komend swoim podwiadnym. Gra bedzie zawierała szereg wymagających misji oraz - ofcorz - tryb multiplayer. Na półki trafi jeszcze w lec e.



StarTrek Armada II



arTrek Armada 2 jest sequelem STA (co bystrzejsi już to zauważyli), czyli najlepiej sprzedającego się RTS-u osa-<mark>dzonego w uniwersum StarTreka.</mark> STA2 będzie innowacy, ny - znajdzie-

cie w nim nowy wymiar strategii i realizmu w stosunku do poprzednika - gracze będą mogli wydawać rozkazy z trójwymiarowego widoku taktycznego itp. Osadzona w tym świecie fabuła przeprowadzi nas przez trzy kampanie, w których będzie nam dane wcielać się w Federację Klingonów lub Borgów. Pojawią się również Cardassianie, Romulanie i Rasa 8472, ale będą oni

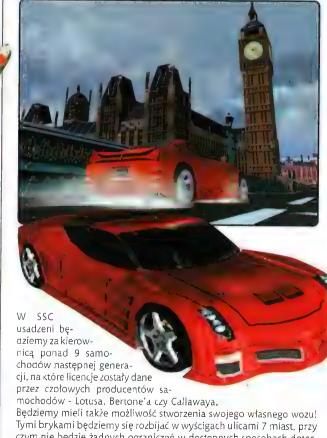
ko ep zodycz ne role. Znaj dziemy tuta szeroki zakres opcii multi-



playera, pozwalający na rozgrywkę maksymalnie 8 graczom przez LAN lub Game

Poczekać na ten tytuł będziemy musieli tylko do jesieni.

Supercar Street Challenge

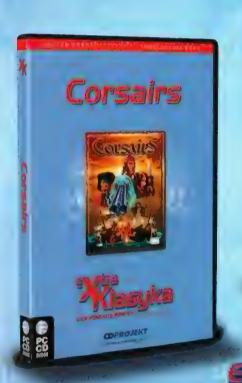


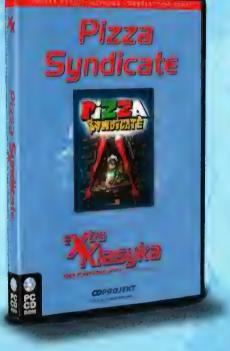
czym nie będzie żadnych ograniczeń w dostepnych sposobach dotar-

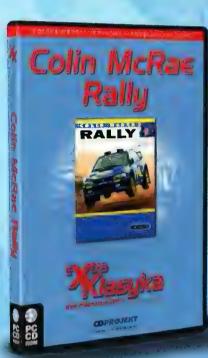
A w grze: zaawansowane AI, realistyczna fizyka jazdy, 60 FPS-ów, to wszystko przy wysokiej rozdzielczości (coś nie chce mi się wierzyć). Czy to prawda, dowiemy się już tego lata.

Kominck

To juz przesada !!!! Takie gry za 19,90!?!









zaatakuje już w sierpniu!

W serii "Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj ich w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.







Epicki RTS opowiadający o kolonizacji Nowego Świata (czyli Ameryki). Buduj, eksploruj, handluj, paktuj, walcz i giń - ot, typowy los pioniera. Ale sama gra robiona jest z rozmachem i łączą cechy RTS-a i city-simów tudzież klasycznej gry ekonomicznej. Do wyboru 9 różnych (realnie istniejących w XVI wieku) kultur z odrebnymi możliwościami. Przemieszczamy się od mroźnej tundry, poprzez pustynie i puszcz... dżunglę. Naturalnie wszędzie natykamy się na specyf czne dla danej strefy formy życia (i cywilizacji), a warunki klima-



zdrowo dadzą nam po krzyżu. Na potrzeby gry opracowano specyficzny (i nowy) sposób walki, który pozwala łączyć to. co najlepsze w RTS i walkach rozgrywanych systemem turowym. Wszystko będzie więc w czasie rzeczywistym, a jednocześnie nie braknie czasu na namysł (na odpowiedzialność producentów :)). A będzie się nad czym zastanawiać, bo i Al ma być z gatunku tych, co potrafi się bardzo szybko uczyć - tak na swoich błędach, jak i wykorzystywać nasze. Wszystko zaś oprawione nie tylko w bardzo ładną, ale zgodną z historycznymi realiami grafiką (np. odtworzono 250 realnie istniejących ówcześnie struktur). Do wyboru pojedyncze misje, kampanie, multiplayer, A

premiera już jesienia tego roku.

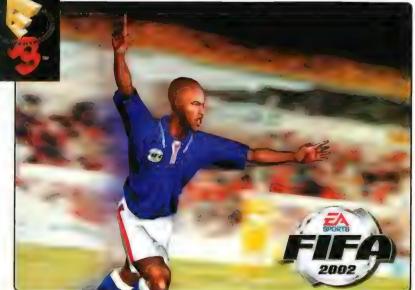
Command & Conquer Renegade



Niecie zapewne wszyscy, że to gra akcji w 3D osadzona w świecie C&C. Jako kapitan Nick "Havoc". Parker, elitarny komandos z GDI, trzaskamy się w TPP/FPP - do wyboru. Czasem trzebą używać brutalnej siły, czasem sprytu. Czasem zasuwamy na własnych nóżkach, czasem zaś wsiadamy do pojazdów: czołgu z miotaczem ognia czy myśliwca Orca. W każdym razie nie jest to typowa rzeźnia. Trzeba planować każdą ze swolch 11 misji. Trzeba perfekcyjnie posługiwać się i snajperką i 75-tono-

Powiedzmy. że to coś pomiędzy Metal Gear Solid a... hmmm... Spec Ops? Ponoć najpiękniej gra s'ę w multiplayu. Na zdjęciach z E3. które widziałem, faktycznie tłumy ludzi tłukły w tę grę, mimo iż (jak dla mnie) jej grafika powalająca (na tle innych FPP) nie jest. Lecz kto powiedział, że grafika jest najważniejsza? Premiera jesienja,





FIFA 2002

Eld mnie zabije za tę zapowiedź, bo na pewno coś przekręce i pomine :). Ale co zrobię, jak on zakuwa do sesji? Zatem postaram się trzymać faktów: nowy system podań - ponoć znacznie bliższy realnemu życiu i umożliwiający błyskawiczne przejście z ataku do defensywy i vice versa. Żeby go jednak wykorzystać w pełni, trzeba być doświadczonym "fifowcem". Poprawione sterowanie. Jeszcze-bardziej-realistyczna grafika, łącznie z ultrarealistycznie wyglądającymi fryzurami, większą liczbą detali itp. Bardziej dynamiczny komentarz. Dostępne tryby gry: Friendly, League, Custom, Training i FIFA World Cup Qualification. 75 lig, włącznie z amerykańską. Fenomenalne cut-scenki itp., itd. Premiera jesienią. PS Sorry, a e to był jedyny obrazek z tej gry, jaki udało się



Harry Potter and the Philosopher's Stone

Potteromani - baczność! Możecie się wcielić w swego nastoletniego idola dzięki całkiem sympatycznej przygodówce i wraz z nim zgłębiać tajniki magii, tudzież zwalczać złego Valgowa... a nie, tu tego pana raczej nie

bedz'e. Pojawia się za to dwaj inni paskudni osobnicy: Filch i Peaves. Nie braknie humoru, nie braknie horroru (naturalnie nie za ostrego). Wszystko w pełnym 3D. W miare n'elinearna fabuta, nienarzucająca na sitę: "co trzeba zrobić". ponad 20 osób do pogadania (większość postaci pochodzi prosto ze stron książek - Ron Weasley, Hermione Granger, Nearly Headless Nick, profesor Snape itp.). Gra nie będzie za trudna (nie jest

adresowana do ortodoksyjnych fanów przygodówek, a po prostu graczy, którzy lubią Pottera) i zawiera w sobie pewną liczbę gier akcji. Sterowanie nie powinno być problemem, rozwiązanie zagadek tym bardziej. Ponoć wymagania sprzętowe też nie będą powalające. Ciekawostką będzie, że wraz z upływem czasu lokacje... będą się zmieniać. Miejscami. Tzn. np. zginą schody, które były na początku gry, a to pomieszczenia szkoły magików zaczną się... hm... relokować... Ogólnie: gra familijna. Premiera pod koniec roku. Aha. W Europie gra może pojawić się pod nieco innym tytułem. Tzn. Harry Potter tak, a co dalej - się zobaczy.



SimsVille



kościowy. Nie jedna rodzina, ale całe miasto Simów. Możemy więc bawić się w Wielkiego Brata na dużo większą skalę i ingerować w to. jak

Simy robią biznes, czym zajmują się po pracy (zan m wrócą do domu), gdzie i jak spędzają czas wolny, co kupują, gdzie jedzą. Możemy też zabawić się w stworzenie miasta kryminalistów, nocnych barów, gdzie głów-



Elda nadal nie ma w pobliżu, więc szybko z tym koksem :). Nowe ujęcia kamer. Za dobre wyniki możliwe będzie nabywanie (w real-life!) specjalnych NHL Cards, z rozmaitymi, a normalnie niedostępnymi, ciekawostkami, umożliwiającymi jeszcze lepszą grę. Poprawione (a właściwie nowel) tworzenie gracza, ocierające się wręcz o maniakalny realizm w odtwarzaniu szczegółów... Poprawiona animacja. Specjalny "miemik emocji" (nie pytajcie po co :)). Płynna regulacja poziomu trudności gry nawet w trakcie samej rozgrywki. 6 trybów gry: "Play Now," Season Play, Career Mode, Playoff, Shootout, Tournament, Don Taylor Jim Hughson w roli komentatorów. 30 zespołów NHL i 20 reprezetnacji. Można projektować własne jerseye

Sid Meier's SimGolfClub





Najpierw myślałem, że śnię, ale potem dojrzałem słowo CLUB w tytule i mi ulźyło. SM nie robi symulacji golfa, a raczej k.ubu golfowego - zatem jest to po prostu gra ekonomiczna (plus projektowanie pól golfowych itp.). a to zmienia postać rzeczy. Możemy organizować własny turniej golfowy i zapraszać zawogowców (niekoniecznie w jednym miejscu - świat stoi dla nas otworem!) i bawić się w snoba :). Carość robiona jest jednak z lekkim przymrużeniem oka, więc to może być smaczniejsze, niż się wydaje. Przekonamy się już jesienią. Aha - to jest tytuł roboczy.



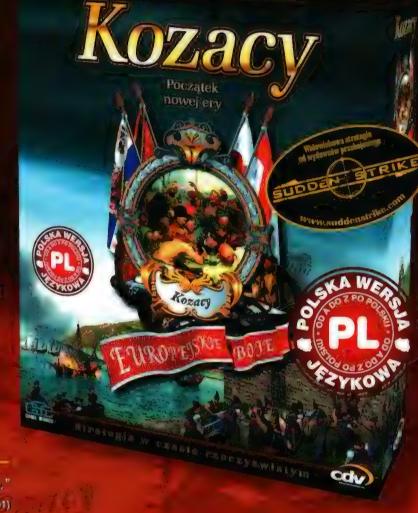
nym daniem jest danie w mordę, kafejek dla motocyklistów, sklepów z alkoholem itd. No tak. o miasto (jego rozwój przestrzenny i nie tylko) też zadbać trzeba. Można tam śmiało zaimportować swą rodzinkę - z The Sims. Premiera na początku



Kozacka strategia

- Olbrzymie armie nawet do 8 tysięcy jednostek.
- 16 rywalizujących ze sobą narodów, każdy harakteryzuje się unikatową grafiką, ekonomią zdobyczami technicznymi.
- Ponad 85 opartych na faktach historycznych sitew stoczonych w okresie XVI-XVIII wieku.
- Różne formacje wojskowe: kolumna, rzad lub wadrat.
- Nieograniczona liczba zagrywek taktycznych strategii walki, zarówno na lądzie jak i na
- Niepowtarzalny system zarządzania ekonomia sześcioma podstawowymi surowcami.
- pełni trójwymiarowe otoczenie z rzeczywistymi
- Olbrzymie mapy 36 na 36 klatek ekranowych o rozdzielczościach 1280x1024.
- Efekty specjalne: dym, mgla, eksplozje, plonace budynki, latające odłamki pocisków, wyrenderowana efektownie woda.

"Jedna z najlepszych strategii ostatnich miesięcy." GLICKI (nr 10 mai 2001)

















02 916 Warszawa, ul Okrożna 3 Tel. (22) 642 2766 (ub 642 2768, Fax (22) 642 2769

E 2001 CDV Software Entertainment AG (GSC Game World: CDV Software Entertainment AG (GSC Game World

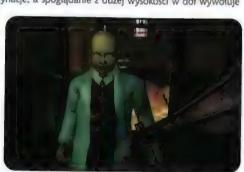
Call of Cthulu: AquaNox

Dark Corners of the Earth



Tym razem mamy do czynlenia z grą opartą na klasycznej prozie H.P. Lovecrafta. Poznamy wspaniałe trójwymiarowe lokalizacje z perspektywy pierwszej osoby. Odkryjemy mistyczne, surowe miejsca oraz tajemnicze monstra. Realistyczna grafika oraz odwzorowanie autentycznych miejsc, a także niesamowite dźwięki spowodują. ze przepłyną przez nas fale lęku. Niesamowite dopracowanie naszej postaci znacznie poprawi nastrój gry. Gdy jestesmy zranieni, broczymy krwią na posadzkę, gdy jesteśmy zmęczeni, nasz oddech staje się głośniejszy. I co jest najbardzjej fascynujące, nasz stan psychiczny też jest odzwierciedlany przez fizyczne objawył U bohatera mogą pojawiać się halucynacje, a spoglądanie z dużej wysokości w dół wywołuje

zawroty głowy! Nasz gracz prowadzi dziennik, w którym gromadzi zebrane dowody oraz zapisuje swoje doświadczenia. Co ciekawsze, po zakończeniu gry możemy te zapiski wydrukować i przeczytać jak kolejną nowelkę Lovecrafta. W prezentowanych filmikach mogłem zobaczyć niesamowite lokalizacje, mroczne. tajemnicze i groźne katakumby. wspaniałą grę świateł, niesamowita interakcję gracza z otoczeniem oraz innymi postaciami w grze. Spore





wrażenie zrobiło na mnie kilka zaprezentowanych scen, jak choćby bujające się podczas przechodzenia mosty linowe, barykadowanie drzwi, możliwość wleczenia broczącego krwią i szarpiącego się rannego czy dobijanie niedoszłego w sielca, żeby mu zabrać latarkę przyczepioną do ubran'a. Prezentowana gra wybija się dużym realizmem, ale jednocześnie sporą dawką brutalności. Jak na razie termin realiza-

Arx Fatalis

Klasyczny fantasy RPG z widokiem pierwszej osoby. Odkrywamy mroczną historię osadzoną w średniowiecznych realiach. Naszym zadaniem będzie powstrzymać kult, którego wyznawcy usiłują sprowadzić diabelskich bogów do świata śmiertelników. Jak zapewnia producent, dzieki bardzo szczegółowemu i mocno interaktywnemu środowisku każde działanie, jakie wykona sterowana przez nas postać, spowoduje pewną reakcję. Nawet najmniejsze zdarzenie, które bedzie miało miejsce podczas walki czy podczas rzucania czarów, będzie wpływało na fabułę i spowoduje, że sposób przejścia tej gry za każdym razem będzie inny. Gra ma bardzo duży poziom interaktywności oraz przyjazny interfejs. Gracz będzie podlegał konfrontacji z różnorodnymi populacjami przerażających przeciwników. Będziemy się z nimi potykać zarówno w

ramach skrytych podchodów, a także w otwartych potyczkach. Na poszczególnych poziomach gry spotkamy postacie niezależne, które będą mogły przyłączyć się do nas i towarzyszyć w dalszej przygodzie. Będziemy mogli wybierać zarówno spośród ludzi, jak i goblinów pełniącyh rolę strażników podziemi i oficerów. Do dyspozycji otrzymamy spory potencjał czarów,(np.



"Latające oko", "Ognista kula", "Zatruty pocisk" oraz wiele innych - ogółem ponad 50). Ponadto twórcy gry zapowiadają: innowacyjny system walki i rzucania czarów, spektakularne efekty świetlne, epicką fabułe z cała masą dodatkowych zadań, silne doświadczenia podczas gry w pojedynkę, jak i te, które dotąd mieli okazję przeżywać tylko gracze trybów multiplayer, a także imponujące, szczegółowe i interaktywne w czasie rzeczywistym, trójwymiarowe środowisko. Przewidywany termin realiz<mark>acji - pierwszy kwartał 2002 roku.</mark>

Przede wszystkim zaczne od informacji, że będzie to jedna z pierwszych gier wykorzystujących możliwości procesora GeForce 3, znajdująca się na referencyjnej liście nVidil. Ta podwodna strategia. bedąca kontynuacją Archimedian Dynasty, wyjdzie z niemieckiej firmy Massive Development. Jedną z innowacji, zastosowaną po raz pierwszy w tego typu grach, będzie wyposażenie kokpitu łodzi w całkowicie trójwymiarowy wskaźnik HUD. W samym kokpicie znajdziemy też wiele innych efektów 3D, co w sumie da miażdżącą mieszanke graficzna. Monitor



marszruty - to tylko kilka elementów, które znajdziemy na pulpicie naszej łodzi. Gracz będzie sterował łodzią z perspektywy pierwszej osoby i poznawał podwodny świat z punktu widzenia Emeralda "Martwe Oko" Flinta. Wiele nowych broni. Oprócz klasycznych gracz otrzyma do dyspozycji uzbrojenie stanowiące różnego typu wariacje dział, min i torped. Teren rozgrywki obejmuje obszar o powierzchni ponad 8 tysięcy kilometrów kwadratowych. Pod wodą ujrzymy łańcuchy stromych gór, niekończące się systemy połączonych jaskiń. błyszczące podwodne miasta i gigantyczne monstra. Producent w ostatecznej wersji gry zapowiada: ponad 30 misji w trybie dla jednego gracza. 9 statków do dyspozycji, ponad 40 różnych przeciwników i gigantycznych kreatur, przykuwającą fabułę w rozbudowanym środowisku i z towarzyszącymi jej ponad 70 postaciami, tryby multiplayer zawierające deathmatche, tryby drużynowe i inne. A dzięki nowatorskiemu mechanizmowi Krass Engine TM pełne wsparcie technologii GeForce 3. Niestety, co za tym idzie, pozostałe wymagania sprzętowe też nie będą skromne. Ale żeby w pełni zobaczyć grafikę, jaką ma zaprezentować ten produkt, myślę, że warto powoli pomyśleć o rozbudowie naszego sprzetu. Nie wiem jak z grywalnością, ale jeśli chodzi o wygląd, to program ten powinien być prawdziwą ucztą dla oczu.



BeamBreakers

Wyścigi samochodowe stworzone przez niemiecka firme Similis Software. Akcja dzieje się w Nowym Jorku w przyszłości. W mieście tym członkowie pięciu gangów urzadzają między sobą wyścigi. Oczywiście ze względu na nielegalność całego przedsięwziecia muszą jednocześnie strzec się patroli policyjnych. Wiadomo, że chcac dotrzeć do celu jak najszybciej, zmuszeni jesteśmy złamać szereg przepisów i nieraz doprowadzimy do kolizji czy korków. W czasie wyścigu pędziemy mogli, między innym dzięki taranowaniu pojazdów konkurencji, wbijać je w okoliczne budynki. Aby przyczynić się do porażki konkurentów, musimy uzyskać bezwzgledne panowanie na "ulicach' Manhattanu. Szybkie pościgi po icji za naszymi niesfornymi kierowcami uatrakcyjniają roz-

grywkę. Wygrywając kolejne tra

sy uzyskamy dostęp do szybszych i lepszych pojazdów - w sumie ponad 30. Każdy z nich bedzie na swój sposób unikal-

ny. Oprócz klasycznych pojazdów ujrzymy również specjalne wehikuły, takie jak autobusy, taksówki, cieżarówki i ambu anse. Dzięki zaawansowanej technice wyświetlania w grze może być pokazanych do 400 pojazdów jednocześnie, ponadto będą możliwe takie efekty, jak przejechanie samochodem przez szklane okno. Producent zapowiada grafikę szybką. ale jednocześnie z dużą ilością szczegółów. Zaawansowane odwzorowanie warunków fizycznych pozwoli uzyskiwać niezwykle realistyczne efekty stłuczek i kolizji.

Car Tycoon



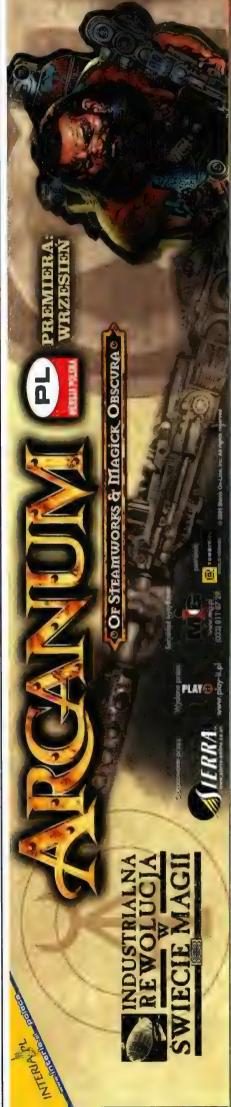
est to symulacja ekonomiczna. którą tworzy niemiecka firma Veclorcom. W programie gracz musi stworzyć i uruchomić przemysł samocho-

dowy w realiach, jakie panowały w USA w latach pięćdziesiątych. Nasze główne zadanie to oczywiście zdobycie tytułu światowego potentata w tej gałęzi przemysłu. Aby tego dokonać, gracz musi zaprojektować, wytworzyć, zareklamować i oczywiście sprzedać swoje automobile. Czekają na n ego: podejmowanie strategicznych decyzji, próby trafienia w gusta odbiorców, analiza sytuacji ekonomicznej, współzawodnictwo z konkurencją, kontrola dostępności surowców, tworzenie jednostek produkcyjnych i oprac**owywanie nowych technol**ogii. Musimy dbać o to, aby nasze produkty charakteryzowały się nowocze-



snymi rozwiązaniami technicznym' oraz trafiały wyglądem w aktualne trendy mody. W końcu to zadowoleni klienci będą decydo wać o tym, jak będzie się nam wiodło w grze. Podczas jej trwania będą się pojawiały modele samochodów, które produkowano od roku 1950 aż po konstrukcje planowane do produkcji w roku 2006. Będziemy też mogli zaprojek-

tować własne rozwiązania. Rozgrywka będzie toczona na dużych mapach, na których zobaczymy "żyjące" miasta wyposażone w spora ilość animowanych elementów - poruszające się samochody i przechodnie, cieżarówki z surowcami, warsztaty samochodowe i stacje benzynowe obsługu ące klientów, wyniki sprzedaży w salonach motoryzacyjnych, a także inne formy aktywności. Twórcy docelowo zapowiadają ponad 25 różnych scenariuszy gry, możliwość kształtowania sposobów produkcji i dystrybucji, tworzenie samochodów spośród 96 różnych modeli, ponad 300 samochodów i ponad 250 rodzajów budynków. sposobność grania w sieci przez czterech graczy. Przewidywany czas realizacji - pierwszy kwartał 2002 roku. Czy omawiany tu tycoon wybije się ponad inne? Czas pokaże.



Etherlords



Katastroficzna konfrontacja po między czterema wielkimi rasam władającymi magią. Wściekłe bitwy, przebiegła dyplomacja, bezbłedna strategia oraz nieustraszone ataki - to cechy, jakie będą potrzebne, aby pomyślnie ukończyć tę turową grę strategiczną z irmy Nival Interact ve. Gra bazuje na nowatorskim połączeniu cech strategicznych gier karcianych i wyszukanego sposobu zarządzania zasobami. Dzieki zaawansowanej technice 3D stworzono w pełni trójwymiarowy żyjący świat. Jest on zamieszkany

przez fantastyczne stwory, takie jak orki, gobliny, cyklopy i czarownicy. Bogata w szczegóły i niespotykana dotad w grach tego typu grafika pozwoli graczowi ilesc się do świata magii. Rasy ugzestniczące w wyrożniają się odpowiednim kolorem odrębną chitektura, czarami, stylem walki j zamleszkiwanym srodowiskiem. Każdy z gatunków ma też czterech swobohaterów: dwóch meskieh i dwóch zenskich. Ci przywodcy są w indywidualny sposób animowani. ako magowie mogą przywołać ponad 40 Bestii do walki po swojej stronie. Ostateczna wersja gry będzie

zawierać dwie duże tampi nie dla dwóch sprzymierzonych ras, łącznie ponad 20 poziomów, połączonych dziękt znimowanym wstawkom w nieodparcie wciągającą historię. Magowie będą mogli wykonat ponad 300 różnego rodzaju czarów przywołać ponad 120 starannie animowanych stworów. Kompleksowy system dyplomacji pozwoli podpisywać długoterminowe sojusze, jak i zawierać porozumienia handlowe. Gra w trybie multiplayer umożliwi kooperację graczy, a także prowadzenie internetowych rankingów. Jak zapowiadają twórcy, dzięki nowoczesnemu mechanizmowi 3D świ<mark>at</mark> przedstawiany w okienku rozgrywki będzie w niektórych momentach składał się z obrazów zawierających łącznie ponad 50

tysięcy wielokątów. Ogólnie zapowiada się ciekawa strategia z mocno podrasowaną grafiką. Przewidziany termin realizacji to listopad 2001.

RIM - Battle **Planets**



Jest to kosmiczna strategia wypuszczona przez niemiecką firmę Ir NodE Entertainment. Jej główną zaletą jest nowatorski system gry. W "fazie ruchı." gracze decydują, gdzie mają się skierować ich jednostki. Następnie w czasie rzeczywistym odbywa się przesunięcie jednostek, przy czym gracze mogą jednocześnie obserwować ruch wojsk

orzeciwnika. W "fazie ataku" gracze zaznaczają obiekty, które mają zostać zaatakowane, ale skutki tych decyzji mogą zaobserwować dopiero w "fazie wykonania". Gra oferuje trzy poziomy trudności. Od poczatkującego do starego zawodowca. O ile w dwóch pierwszych rozgrywka toczy sie bez limitu czasowego, to przy najtrudniejszym poziomie gracz musi uwzględnić również ten czynnik. RIM - Battle Planets jest połączeпіет strategi turowej z rozgrywką w czasie rzeczywistym. Wyzywająca grafika, zamiłowan'e do detali i urok postaci znacznie podnoszą przeżycia związane z grą. Twórcy gry zapowiadają, że w ostatecznej wersji możemy liczyć na: unikalny trójfazowy system rozgrywki w czasie rzeczywistym, łatwy w obsłudze interfejs,

wyszukany poziom inteligencji wrogów, ponad 70 różnych typów jegnostek do dyspozycji, kampanie z 28 misjami w 11 różnych scenariuszach, sześć ras o różnych możliwościach i talentach, tryb multiplayer do ośmiu graczy przez sieć lokalną i Internet oraz unikalne rozszerzenia i trypy mult playerowe dla rozgrywki poprzez Internet. Planowany term'n realizacji to wrzesień 2001. Na razie trudno powiedzieć, jaka to będzie gra. Sama zapowiedź jest jak wiele innych. Zbyt dużo o samej grze nie mówi,



ich będzie podnosić ich poziom doświadczenia podczas gry. Sporo zabawy dostarcza wiele sposobów animacji każdej postaci. Nadzwyczajny silnik trójwymiarowy pozwala na obracanie widoku pola walki o 360 stopni oraz stosowanie płynnego powiększenia. Wszystkie wehikuły pojawiające się w grze poruszają się w sposób bar-

dzo realistyczny i wydają takie same dźwięki jak oryginalne pojazdy. Mają też wyraźnie rozróżnione sposoby kierowania nimi i prowadzenia walki. Zmieniająca się pogoda, misje w dzień i w nocy oraz zróżnicowane ukształtowanie terenu zwiększają poziom realizmu rozgrywki. Ciężar i trudności walki rozjaśniają zabawne komentarze rozdrażnionych królików wieprzków. Kolonie obu gatunków są zróżnicowane w dosyć wyrażny sposób. Możliwa jest oczywiście ich dalsza rozbudowa i rozwój. Całość jest opatrzona odpowiednio stylizowanymi dźwiękami i muzyką. Grafika ma się charakteryzować bardzo wysoką jakością i prezentować modele o dużej ilości detali. Gracz będzie mógł wykonać po piętnaście misji dla każdego gatunku oraz wykonywać misje składające się z szeregu zadań, takich jak: zdobycie flagi, zniszczenie bazy czy deathmatch. Ponadto będziemy mieli do dyspozycji dziesięć misji multiplayer. Na razie trudno powiedzieć, jaka będzie to gra. I choć RTS-ów mamy na rynku już dużo, to humor tej gry może zadecydować o jej sukcesie.

S.W.I.N.E.

(czyli świnia)

To unikalna strategia czasu rzeczywistego, której głównymi bohaterami są postacie rodem z kreskówek. W tej grze, stworzonej przez firmę Channel 42, gracze dowodzą armiami składającymi się z miłujących pokój królików lub dlabelskich wieprzków. Używając wyrafinowanego, ale i humorystycznego wprowadzenia - graczowi zostają przydzielone całe serie zwariowanych i czasem pokręconych misji. Oprócz znanych z gatunku "masowych rzeźni" (określenie to wai



orzypadku wojsk składających się ze świń zyskuje nowy wydźwięk), gracz dla kontrastu będzie musiał wykonywać misje pojedynczymi jed nostkami. Oczywiście zaliczenie



Flesh & Blood Frontier

Strategia z silnym watkiem historycznym. Gracz obejmuje komende nad Zakonem Templariuszy lub siłami Saracenów - od tego wyboru zależy, jak potoczy się gra, Kampania Templariuszy rozgrywa się w latach 1132-1147, jej celem jest odnalezienie sześciu relikwii Jezusa Chrystusa. Jako przywódca Saracenów gracz staje sie postacią historyczną, egipskim wojownkiem o imieniu Baibars. Celem jest walka z wrogami okupującymi kraje Islamu



walki. Zarządzając zdobytymi terenami i budując zamki, gracz będzie umacniał swoje siły. Wykorzysta je w walce rozgrywanej w trybie 3D. Na ekranie zobaczymy wielkie krwawe bitwy, małe potyczki i oblężenia zam-

Zadania stawiane przed graczem mogą być wypełniane w dowolnej kolejności, wiec każda rozgrywka może być całkowicie inna. Dodat

kową zaletą tej gry jest spora ilość informacji historycznych, które można ozięki niej zdobyć. Autorzy postarali się oddać jak najwierniej realia tamtych czasów.

Data wydania: drugi





Industry Giant 2

Po ogromnym sukcesie Industry Giant (2,3 miliona sprzedanych kopii) nadszedł czas na jego kontynuację. Industry Giant 2 jest tuż-tuż. Akcja tego symulatora biznesu rozgrywa się w Ameryce na przełomie XIX i XX wieku. Gracz przyjmuje rolę przedsiębiorcy próbującego stworzyć wielkie imperium finansowe. Osiąga to poprzez mądre zarządzanie, kupowanie zasobów, przetwarzanie 'ch, produkcję, logistykę i w końcu sprzedaż gotowych produktów. Wszystko to w ciągle zmieniającym się otoczeniu. gra rozpoczyna się w czasach rewolucji industrialnej, a kończy rewolucją informa-

Po raz pierwszy pojawia się możliwość interakcji z przeciwnikiem, zawierania paktów i sojuszy. Ilość półproduktów i produktów finalnych znacznie wzrosła, pojawiła się zależność ilości zasobów od pogody. Ważne stały się też pory roku i zmieniające się wraz z nimi zapotrzebowanie na różne produkty. Cykl produkcyjny może zostać przerwany w dowolnym momencie, nie trzeba więc czekać na produkt finalny, a można sprzedawać już półprodukty. Ponad 50 środków transportu - autobusów, ciężarówek, pociągów, statków itp. - pozwoli zorganizować sprawną sieć transportu.



Całość została okraszona jeszcze ładniejszą niż w części pierwszej grafiką.

Land

Data wydania: pierwszy kwartał 2002

Dzięki Frontier Land dowiemy się, co czuli ludzie, którzy budowali kolej w Ameryce Północnej. Weżmiemy bowiem udział w niespotykanym wyścigu - wygra ten, kto jako pierwszy połaczy wschodnie i zachodnie wybrzeże. Aby tego dokonać, musimy stawiać czoło kolejnym wyzwaniom, misjom. W przeciwieństwie do Railroad Tycoon, tu jesteśmy blisko wydarzeń, blisko ludzi pracujących w pocie czoła. Zadania są bardzo zróżnicowane, pracujemy na dziewiczym terenie, więc trzeba zadbać o wyżywienie, zakwaterowanie, ochronę przed bandytami, sprawne zaopatrzenie i oczywiście ludzi. Nasze osiągnięcia w poszczególnych misjach wpływają na dalsze wydarzenia w grze. więc cały czas trzeba się starać o jak najlepsze wyniki. Frontier Land to interesujące połączenie kilku gatunków gier, a akcja rozgrywająca się w czasach kolonizacji Ameryki wciągnie każdego.



The Nations

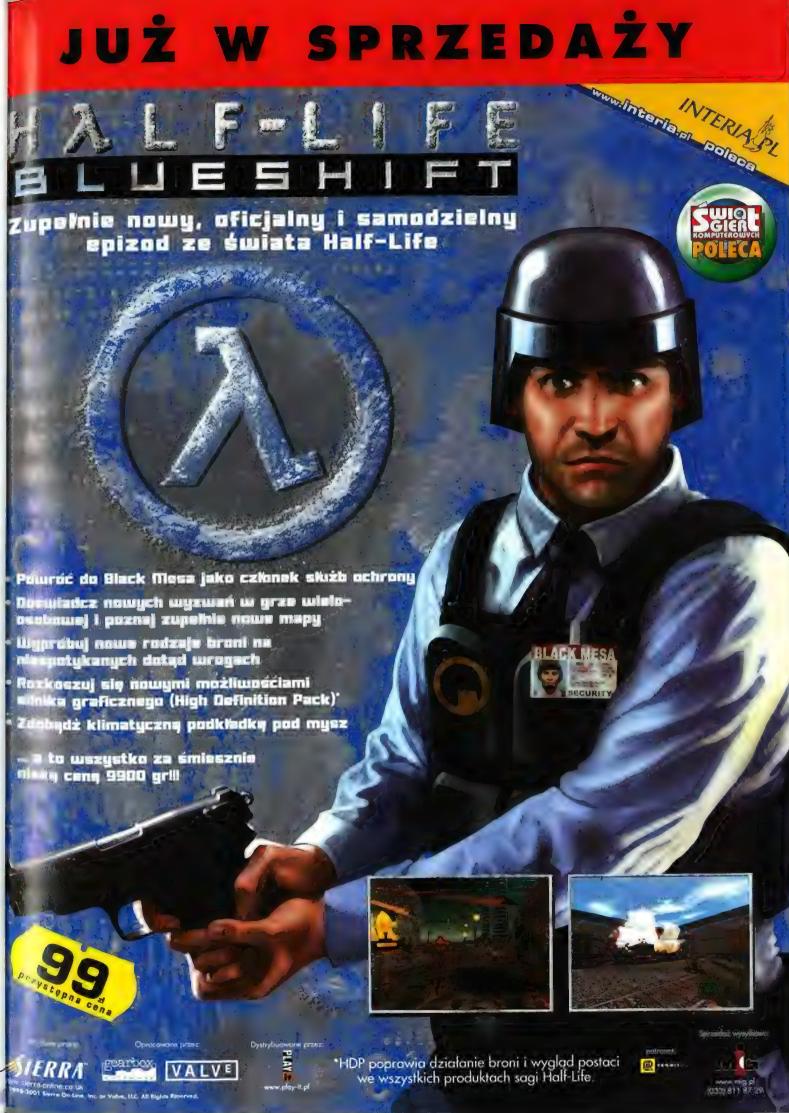
Data wydania: drugi kwartał 2001

Kontynuacja Alien Nations, gry recenzowanej u nas w zeszłym roku. The Nations to całkowicie inny produkt, chociaż oparty na identycznych założeniach, a cała reszta powstała od nowa. Zobaczymy tu wspaniałą grafikę, śmieszne filmiki i przede wszystkim mnóstwo dobrej zabawy. Gracz przyjmuje na siebie rolę przywódcy jednego z plemion należącego do jednej z trzech ras. Celem jest pokonanie pozostałych plemion, a drog' do tego prowadzące zależą od upodobań gracza. Sprawdza się tu dyplomacja, handel oraz rozwiązania militarne.

Najważniejsza jest rozbudowa swojej wioski. Przydzielając ludziom zadania, trzeba dbać o to, żeby nic nie przeszkadzało w ich wypełnianiu. Likwidowanie problemów podwładnych to główne zadanie grającego jeśli będzie odnosił sukcesy w tej dziedzinie, wioska zacznie rosnąć, pojawią się dzieci, z których wyrosną nowi poddani, inne wioski zdecydują się na przyłączenie do naszej itd., itd. Tak wygląda The Nations w

wielkim uproszczeniu. Sama gra jest naprawde skomplikowana. Każda postać ma własne zachowania i zwyczaje. Zmienia sie pora doby, poddani łączą się w pary. wydają potomstwo, pracują, uczą sie itp. Tacy Settlersi inaczej.





Gorasul

Data wydania: drugi kwartał 2001

Gorasul - The Legacy on the Dragon to epicka gra RPG. Opowiada o życiu niejakiego Roszondasa, człowieka stworzonego przez smoka. Początkowo był normalnym dzieckiem, ale w miarę upływu lat zaczał odkrywać w sobie magiczną moc i umiejętności swojego przybrane-



go ojca. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie demon z innego wymiaru, który przybył do

świata Roszondasa i doprowadził go na krawedź zniszczenia. Podczas wojny z demonem Roszondas zmienia się w największego ze znanych bohaterów. Jego smocze moce pozwoliły mu przetrwać. Oprócz niego przeżyło tylko kilku magów zdecydowanych walczyć ze złem do końca. Gra

rozpoczyna się w momencie reinkarnacii Roszondasa, który zginał podczas walki. Od tego momentu jego życiem w zniszczonym wojną świecie kieruje gracz. Przyjdzie nam tu odwiedzić ponad 40 lokacji i rozwiazać ponad 100 questów. W drodze spotkamy ponad 60 potworów i bohaterów niezależnych, kierowanych zaawansowaną sztuczną inteligencją. Naszą bronią staną się moce magiczne podzielone na kilka typów. A najważniejsza w tym wszystkim będzie przygoda.



Rally Trophy Data wydania: pierw-

Rally Trophy jest pierwszym symulatorem raidów z elementami historycznymi Dostępnych jest czternaście samochodów, same klasyki wymodelowane w naidrobnieiszych szczegółach. Zresztą nie tylko modele są dokładne, również fizyka jazdy została potraktowana poważnie, nie zabrakło nawet możliwości tuningowania i naprawy auta. Do pokonanía autorzy przygotowali prawie pięćdziesiąt tras, które nie tylko robią ogromne wrażenie swoim wyglądem,

Oprawa graficzna to osobna sprawa, położono na nią ogromny nacisk. Otoczenie widziane zza szyb samochodu jest po prostu śliczne, zmieniają się warunki atmosferyczne, po dniu nastepuje noc itp. Nie zabrakło drobnych smaczków w stylu efektów cząsteczkowych, śladów na nawierzchni zostawianych przez opony czy odblasków słońca w karoseri'

ale też dostarczają wiele radości z jazdy.



szy kwartał 2002

Rally Trophy łączy dużą grywalność, zapierającą dech w piersiach grafikę ze sporym wyborem aut oraz tras. Radość z gry jest podobno ogromna i co bardzo ważne, Rally Trophy to świeży powiew w gatunku gier raidowych





cały świat. W twoich rękach leży ich los. Musisz znaleźć drogę przez tereny ogarnięte wojną i odkryć prawdę. Osiągniesz to korzystając z najlepszej broni stworzonej w przeszłości oraz z najnowszych wynalazków. Do zwycięstwa prowadzi wiele dróg, ale najwaźniejsze jest przetrwanie.





oddano efekty świetlne i pogodowe. jak wiatr czy deszcz, zadbano i o urozmaiconą faunę i florę. Kilkanaście typów jednostek i zróżnicowane uzbrojenie zadowoli każdego - poprzez sieć będzie to nawet ośmiu graczy. Nie wiadomo jednak, czym Natural Resistance ma się różnić od innych RTS-

M&M's The Lost Formulas

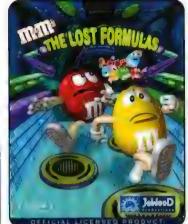
Data wydania: jesień 2001

Zapowiedź tej gry mogliście przeczytać w jednym z poprzednich numerów CDA. Przynomnijmy, jest to gra zrecznościowa ze znanymi cukierkami w roli głównej. Kolorowa, trójwymiarowa grafika i miła muzvka to oprawa dla dobrej zabawy oraz nauki. Produkt skierowany jest do dzieci i to one skorzystają z walorów edukacvinych M&M's. Umieszczone w grze zadania matematyczne



i logiczne zmuszają do ruszania nie tylko rękoma, ale i szarymi komórkami Kilka poziomów trudności pozwala dopasować zagadki do umiejętności grają-

Co ciekawe, M&M's The Lost Formulas zostanie wydane w Polsce w formie całkowicie zlokalizowanej. Stanie się to mniej więcej na jesieni, czyli w sam raz na rozpoczecie roku szkolnego.





Traffic Giant Zax **Mission Pack**

Termin wydania: drugi kwartał 2001

Traffic Giant nie jest gra nowa, ale nadal bawi się nia wielu graczy. Dlatego autorzy zdecydowali się na stworzenie dodatku z nowymi misjami. Zostanie on wydany samodzielnie oraz z samą grą - jako Traffic Giant Gold. rkie ma tu co wiele mówić. Piętnaście całkowicie nowych miast/misji, piętnaście nowych map do gry nieskończo-



nej. nowa grafika, czyli architektura rodem z USA. Prócz tego kilka zmian w trybie gry wieloosobowej oraz kosmetyczne poprawki w trybie pojedynczym.



Data wydania: trzeci kwartał 2001

Wobec braku gier zręcznościowych na PC, Zax na pewno zainteresuje miłośników tego gatunku. Tytułowy Zax jest żołnierzem Calaktycznego Imperium, który awaryjnie lądował na nieoznaczonej planecie w niebezpiecznym zakatku kosmosu. On sam podczas lądowania został ranny, a systemy statku uległy poważnej awarii. Zax musi naprawić statek i gdyby nie to, że planeta w każdej chwili może zostać zniszczona przez wybuch supernowej, wszystko byłoby prawie w porządku. Korzystając ze swojego wojskowego doświadczenia i ograniczonych zasobów, Zax





próbuje przeżyć na terenie, który okazuje się bardzo niebezpieczny.

Wydatną pomocą służy mu przy tym gracz, od którego wymaga się zarówno zręcznych nalców do stero-

wania, jak i wysilenia od czasu do czasu szarych komórek. Zapowiada się całkiem ciekawy shooter z ledwie widocznymi elementami przygodówki.

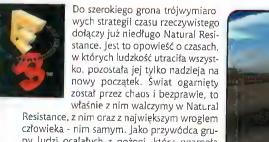


epszego symulatora 11999 ro

(\$31

Natural Resistance

Data wydania: trzeci kwartał 2001







The Settlers IV Add-ons



W świecie Settlersów niejedno się jeszcze wydarzy - w lipcu będa na nas czekać nowe misje! To będzie jednak tylko przerywnik, gdyż na jesień zaplanowano wydanie kolejnego addonu, tym razem zawierającego dodatkową rasę i nową fabułe! Ciekawi mnie tyrko, czy będzie to stary "zabili go i uciekł" z Morbusem w roli głów-

Black Thorn



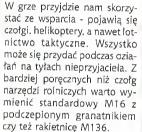
nej, czy też coś nowego? Zobaczymy,

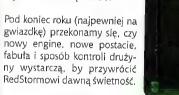
scach - nigdy nie spotkamy

Tom Clancy's **Ghost Recon**

W czwartym kwartale 2001 roku światło dzienne ujrzy nowy produkt sygnowany przez Toma Clancy'ego Ghost Recon. Po nie do końca udanym Rogue Spear ten tytuł być może przywróci RedStorm do łask graczy. Oto zmienia sie bowiem nasze główne zadanie - mamy chronić międzynarodowe misje pokojowe, które swoją drogą - nie zawsze przebiegają zgodnie z planem... Nowiutka drużyna będzie wspomagała siły międzynarodowe i NATO w akcjach przeciwko dochodzącym do władzy dyktatorom czy repeliom przygotuj się do wysadzanja mostów, rajdów na bazę nieprzyjaciela czy też ratowania amerykańskiego pilota zestrzelonego w głębi kraju.















Będzie to nowy, autonomiczny pack z misjami do Rogue Spear, w których na twoją ekipę czekają wielkie wyzwania. Udoskonalono Al, teraz terroryści będą samodzielnie usadawiać się w różnych miej-

R6 Rogue Spear:

ich dwa razy w tym samym miejscu. Więcej informacji nie podano, tylko screeny - nacieszcie chociaż oczy :).

Evil Twin: Cyprien's Chronicles

W tej gierce wcielimy się w małego chłopca. Cypriana, który walczy ze swoimi koszmaran (Ja...ja...jagulary??? A może nawet Wuzle?! :). Ciekawe. nie ma co - takiego pomysłu chyba jeszcze nie było. Kto wie, może po przygodach małego aniołka będzie to kolejny hit? Historia jest całkiem ciekawa - w dniu twoich urodzin, które zbiegają się z rocznicą śmierci rodziców. kierowany złością przeklinasz cały otaczający cię świat. Nagle pojawiasz się w dziwnym, zrujnowanym uniwersum, równoległym do tego, który znasz. Twoim zadaniem jest odbudowa tego świata i zmierzenie się z postaciami twoich przyjaciół, wypaczonych przez ich najgorsze winy. Świat, w którym się znajdziemy, inspirowany jest twórczością Dickensa, L. Carrolla i Tima Burtona, co napawa entuzjazmem. Z piękną grafiką, zdumiewającymi postaciami i wieloma szczegółami - tak ma wyglądać świat Evil Twin, stworzony przy użyciu

najbardziej zaawansowanych narzędzi graficznych. Wkraczasz w świat, którego nie znałeś nigdy wcześniej - dziwny i wstrząsający. Podczas podróży przez ten niegościnny świat spotkasz ponad 100 postaci, z czego z 60 będziesz mógł nawiązać kontakt, a prowadzone z nimi rozmowy będą prowadzić cię przez grę - 8 różnych światów. 76 poziomów okraszonych piękną, niepowtarzającą się grafiką (każdy świat ma odrębny zestaw tekstur, których, trzeba przyznać, jest baaardzo dużo) i przejmującą



Jak mówią sami twórcy. "Evil Twin to nowa jakość w tym gatunku gier", ale czy rzeczywiście potrzebny jest aż tak potężny komputer? Zobaczcie ponížej... Cnociaż premiera dopiero we wrześniu, może wtedy nie będzie to już tak drogi sprzet?



Minimalna konfiguracja: PII 350, 64 MB RAM, 16 MB 3D card, CD ROM

Dragon's Lair 3D

Moda na remaki starych hitów? Może. Tym razem pora przyszła na mający już 17 lat Dragon's Lair. Tak jak wtedy, teraz równiez wcielimy się w Dirka, a naszym zadaniem pedzie uratowanie pięknej księżniczki Daphne ze szpon Singe'a, tytułowego smoka (przypomina mi slę staaary program w TV - "Pora na Telesfora" :). Aby dowieść swego mestwa i zdobyć księżniczkę, będziemy musieli standardowo przedrzeć się przez hordy przeciwników i pokonać wiele innych przeszkód czających się w mrokach. Wuzle & Jagulary not included :(.



A przedzierać się będziemy przez 16 obszarów, całe kopy pokoi, oczywiście pełne różnej maści przeszkadzajek i pułapek. Po drodze bedziemy zbierać itemy, pronie i eliksiry (miodek dobry na dadzą się podczas siekania 30 rodzaiów stworzeń, choć IMO lepiej zaprosić je na herbatkę, bo w końcu już na nią pora (11.15).

Twórcy chwalą się świetną animacją Dirka, zawierająca

ponad 150 animacji! Poza tym ujrzymy płynny ruch kamery - gdy nie będziemy się ruszać, kamera wykona pełny obrót wokół naszego bohatera, pokazując go z każdej strony! Świat będzie, naturalnie, w 3D, i co ciekawe: znajdziemy w nim część oryginalnych tekstur!

PLAY

Pytanie tylko, czy gra, która przyciągała prostotą, po tych wszystkich zmianach będzie nadal tak grywalna? Przekonamy się o tym we wrześniu tego roku.

Destroyer Command Silent Hunter II

Do listy tytułów wydanych przez SSI już niedługo, bo w trzecim kwartale 2001 tego roku, dołączą Destroyer Command i Silent Hunter II. Pozycje zapowiadają się ciekawie - dzięki nim gracze będą mogli wcielić się w dowódców amerykańskich niszczycieli bądź niemieckich U-botów. Specjalnie oba tytuły omawiam razem, gdyż tryb multiplayer da graczom bardzo ciekawa możliwość, którą spotkafem już raz przy produktach NovaLogic.

W Destroyer Command przyjdzie nam walczyć przeciw wzelkim rodzajom pływającego żelastwa - od krażowników po łodzie podwodne, wykonując różnorakie misje na

Pacyfiku bądź Atlantyku. Poszczególne scenariusze będą odpowiadać historycznym realiom - bedziemy eskortować konwoje z USA do Wielkiej Brytanii, atakować wrogie okręty, wspierać lądowania piechoty etc. A wszystko przy użyciu autentycznego sprzętu znajdującego się na wyposażeniu ówczesnych jednostek - torped, 40 mm dział, min głębinowych czy 5-calowych działek.

W Silent Hunterze II, jak to już wspomniałem, wcielimy się w dzielnego niemieckiego podwodniaka prowadzącego nieograniczoną wojnę morską na zimnych wodach Atlantyku. W jego przypadku twórcy również obiecują historyczne kampa-

nie, bardzo szczegółowy engine 3D, wierne modele okrętów z okresu II w. ś. etc.

lednak powodem, dla którego opisuje te dwie gry razem, jest to, iż umożliwiają wspólną rozgrywkę w trybie multi. Tj. posiadacze SH2 mogą zmierzyć się tak z innymi podwodniakami, jak i z tymi, którzy niszczyciele przedkładają ponad wszystko (i zakupili DC). Cóż, czas pokaże, ile radości daje taka rozgrywka, choć na





FI Racing Championship 2

Jbi Soft, korzystając z licencji, przygotowuje sequel F1 Racing Championship. Pojawią się w nim dane bolidów, torów i składy poszczególnych teamów z 2000 roku, czyli m.in. nowy tor w Indianapolis i modyfikacje toru w Monza. Co do samej rozgrywki, dodano tryb Scenario Mode -

gracze będą mogli uczestniczyć w historycznych wyścigach. gdzie zetkną się z różnorakimi sytuacjami, które wystąpily podczas ostatniego sezonu. Można także włączyć Opcję Weather, dzięki czemu podczas wyścigów będziemy mieli dokładnie taką samą pogode, jaka mieli zawodnicy :). Grafika oparta na engine'le Revenge wgniecie nas w fotele, a to za sprawą masy efektów motion blur, różnych poziomów kontrastów czy wibracji kamer.



Na ten tytuł przyjdzie nam czekać najwcześniej do jesieni, choć ogika wskazuje, że premiera przeciągnie się na gwiazd-

Capitalism 2 Lock ON: Air

Dzięki temu tytułowi każdy z nas bedzie mógł wcielić sie w biznesmena i sprawdzić swoje umiejętności w prowadzeniu firmy. Rządź wszystkim i wszystkimi, stań się potężnym CEO i podejmuj wszelkie strategiczne decyzje. Brzmi dobrze, czuję, że będę czekał na

Będziemy mieli dostęp do najczęściej spotykanych produktów branży (mjut not included, grr... :(). Gdy będziemy rosnąć w siłe. doidzie w końcu do tego, że bę-





dzierny mieli pełne ręce roboty najprawdopodobniej przeoczymy coś, na czym bardzo nam zależało. Twórcy udostępnili nam możliwość zatrudnienia dvrektorów i wydawania im rozkazów, które potem będą przez nich skrzętnie wykonywane.

Gra będzie miała różne poziomy tr<mark>udności, dzięki czemu każdy znaj-</mark> dzie w niej coś dla siebie. Do samych realiów rozgrywki wprowadzi nas specjalna kampania treningowa, stylizowana na te znane z wszelkiej maści RTS-ów - poprowadzi za

rączkę nawet najbardziej topornych (lub. hic. najbardziej zalanych miodkiem, hic). Poza tym pojaw się nowy, intuicyjny interfejs - jest on również "customizable", co tvlko ułatwi nam życie...

i pozwoli skupić się na walce z konkurencją. A ta nie śpi - każdy z komputerowych. graczy będzie miał unikalną osobowość i wynikające z niej zachowania, inaczej bedzie walczył o rynek. Kluczem do rozwoju firmy będzie podejmowanie roztropnych decyzji. a także działania polityczne, jednak prawdziwym sprawdzianem będzie walka o klienta z innymi bossami z krwi i kości, oczywiście za pomoca trybu multi. Nie podano jeszcze, co będzie obsługiwane, choć Internet jest raczej pewnym typem,

Combat

w trzecim kwartale tego roku kolejna latajke. tym razem tyczącą się nowoczesnych maszyn. Do wyboru otrzymamy 8 rosyjskich i amérykańskich maszyn - m.in. A10 Warthog, Su25, Su27 i F15C Eagle, Każda z nich została wyrenderowana najdrobniejszych szczegółach i wygląda dokładnie tak iak w rzeczywistości. Intuicyjny trening wprowaazi graczy w podstawy trochę pardziej zaawansowane taktyki lotnicze, tainiki nawigacji i użycia wszędobylskich NZBB (Narze-

Skoro już jesteśmy przy

symulaciach, to trzeba

dodać, że Ubisoft wyda



opcji umożliwi graczom wzięcie udziału w pełnej przeżyć kampanii dla pojedynczego gracza lub w multiplayerowych pojedynkach. Wysoki stopień realizmu (szczegółowy teren, turbulencje, wstrząsy) i szeroki zasób opcji zapewnią wysoką grywalność tak dla nowicjuszy, jak i

II-2 Sturmovik

Wszystkim maniakom frontu wschodniego (.I w. ś.) polecam niniejszy tytuł

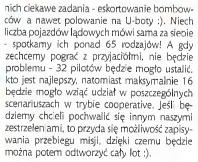
Będziemy mogli się opowiedzieć po obydwu stronach konfliktu, dzięki czemu poza tytułowym Iłem-2 będziemy mogli latać jeszcze ponad 20 innymi latajkami! Jako czerwonoarmista dostaniesz dostęp do kilku typów bombowców i myś iwców, natom ast podczas wspierania Luftwaffe zasłyniesz jako pilot myśliwców - np. BF-109. Ciekawostka jest, iż latając tytułowym fruwaczem będziemy mogli wcielić się zarówno w pilota, jak i tylnego strzelca, dowolnie zmieniając rolę - drugą postacią będzie kierowato Al. W trypie multi dwóch graczy będzie mogło jednak latać wspólnie.

W całej grze spotkamy prawie dwukrotnie więcej maszyn, bo około 38, i co ciekawe: zależnie od pory roku będą miały inny kamuflaż, ba, na każdym z nich znajdziemy insygnia jednostki, do której należą! Oj tak, realizm jest ogromny - gdy wlecisz między chmury, na kokpicie pojawią się kropelki wody, a sama pogoda będzie się zmieniać. Teren, nad którym będziemy toczyć wojnę, również będzie pełen szczegółów - każde drzewo to odrębny obiekt 3D, to samo z ludźmi i pojazdami! Efekt jest cuuudowny, screeny nigdy nie oddadzą pełni piękna grafiki! (Co innego film, był on zdaje się na płytce z The Settlers 4 - kto ma, może sprawdzić.)

Skoro już o pojazdach mowa, to warto powiedzieć, że jesteśmy tylko częścią ogromnej machiny wojennej. Wokół nas walczą inne samoloty, na dole mają miejsce potyczki wojsk pancernych i ciągnących za nimi fizylierów, wszystko jest w ciągłym ruchu. Nie jest to wprawdzie dynamiczna kampania, ale... Do rozegrania otrzymamy sześć kampanii na terenie od Stalingradu po Berlin. A w



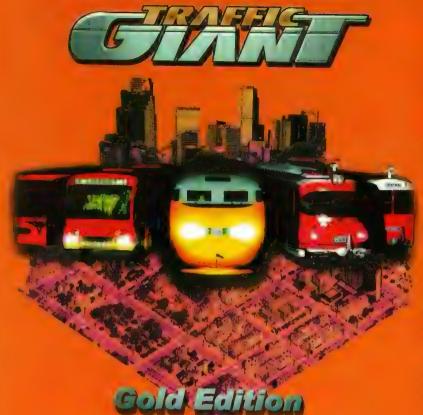




N'by symulacjami się nie interesuję, ale mogę śmiało powiedzieć, że Ił-2 Sturmovik pędzie jednym z hitów jesieni - a czekać na niego będziemy do września 2001



57 Za pięć dwunasta



Rynek gier ekonomicznych należy do bardzo specyficznych. Produkcje z tego gatunku przeznaczone są dla wąskiego grona odbiorców, a to sprawia, że ukazują się dość rzadko. Jednak taka sytuacja ma też jedną ogromną zaletę, a mianowicie taką, że wszystkie wypuszczane gry są co najmniej dobre.

ikt bowiem we choe ryzykować wypuszczenia gniota, który pozbawiłby producenta szans w tym segmencie rynku. (Choć naturalnie jednak się to udaje :).) Jednak, jeżeli w grę włoży się odrobinę więcej pracy i trochę pasji, można stworzyć grę wieczną. nieśmiertelną. Taką właśnie ponadczasową produkcją była gra Transport Tycoon, która urzeka graczy do dziś. Niestety nie wygląda już za dobrze, mało kolorowa grafika w niskiej rozdzielczości, słaba muzyka f dźwięki sprawiają, iż nawet najbardziej wytrwali gracze zaczynają szukać alternatywy, którą może się

dla nich okazać najnowsza produkcja pręźnie działającej w ostatnich czasach, austriackiej firmy JoWooD, czyli Traffic



Dla młodszych graczy informacja, że niem było stworzenie infrastruktury transportowej, która opina kraj, i zapewnienie sobie grubego portfela. Moim zdaniem największą zaletą TT był prosty, przejrzysty i intuicyjny interfejs. W momencie uruchomienia gry nie byliśmy zasypywani tonami okienek, menu i raportów. W tę grę zaczynałem grać jako laik i w ciągu kilku chwil nauczyłem się wszystkiego. Po tygodniu potrafiłem korzystać z każdego menu, wykresu, raportu. Zasiadając do Traffic Giant Gold, oczekiwałem tego samego

muszę przyznac, że nie zawiodłem się. Po rozpoczeciu rozgrywki widzimy malutkie schludne menu, które nie sprawi problemów początkującym, a i starym wyjadaczoni da wiele możliwości.

Jednak Traffic Giant Gold nie jest zupełnym klonem wspomnianego wcześniej Transport Tycoona. W drugiej grze najważniejszy był kolejowy runikacji miejskiej. Musimy tak lokować przystanki, aby znajdo-

dzie kolej na budowę metra, tramwajów oraz kolej. Wszystko to w

Traffic Giant Gold oferuje dwa modele rozgrywki. W pierwszym wcielamy się w biznesmena, zarządzającego własną prywatną firmą transpor-

będzie osiąganie zysków tylko zadowolenie mieszkańców, którzy w przyszłych wyborach

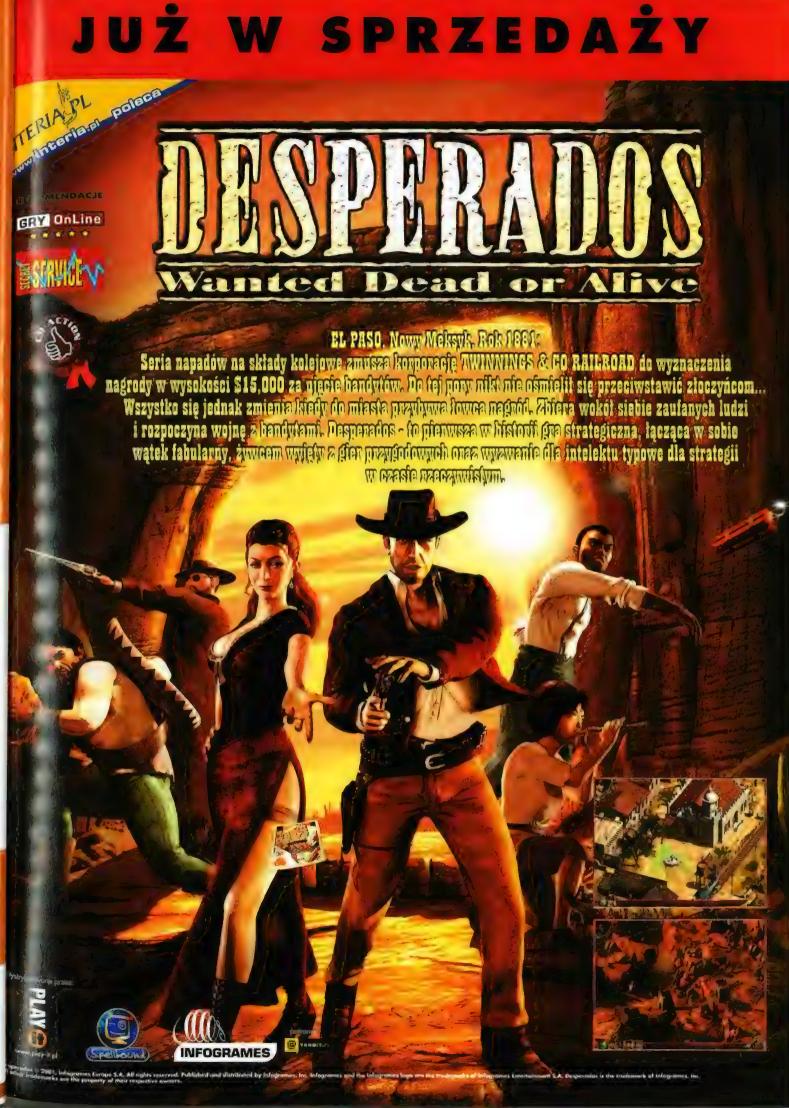


znów na nas zagłosują (zachowamy stołek i nadal będziemy zarabiać. czyli de facto też dążymy do jak największych zysków!). Oprócz tego mamy do wyboru dwa tryby gry. Możemy rozgrywać pojedyncze scenariusze, w których będziemy mieli do osiągnięcia zadane cele, lub wybrać grę w nieskończoność. I tak naprawdę to jest esencja gry. Dostajemy pod swoje skrzydła "gołą" firmę i wynosimy ją na najwyższe

loty, pozbywając się jednocześnie upartej konkurencji, która niewiadomo skąd wymyśliła, iż może być lepsza od nas.

Polscy gracze będą mogli kupić Traffic Giant Gold w wersji specjalnej, w której - oprócz podstawowej gry - znajdą się również dodatkowe misje (wydane za granicą osobno). Ponadto







Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera. Rubryka ta powstała po to, by:

1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA.

2) podać te informacje, które n'e bardzo mieszczą się nam w stopce (info),

3) ale najważniejszym powodem jest fakt, że teraz - dzięki Gamewalkerowi - możecie poznać nie tylko opinię recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło - sprawdźcie sami.

Alien Paranoja

- Gatunek: zrecznościowa Ocena: 7
- Wymagania minimalns: P 166, 32 MB, Win 98 Windows 95
- Graliśmy na: C566, 256 MB RAM, RIVA TNT2 32 MB
-!: problemów brak





Smuggler: Gra fajna, ale muzyczka wkurza.

Eld: Miodna zabawa i tyle, choć za krótka i szybko się nudzi.

Czarny Iwan: Supergraficzka, wesola i śmieszna gierka, Wysoki poziom trudności. Yasiu: Dla ciebie wszystko jest trudne. A gierka naprawde milutka. Gem.ini: Ale glupie te krokodyle.)

McDrive: Arigatory, Jedi-san?

Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal

- Gatunek: RPG
- **Ocena**: 9
- Wymagania minimalne: P233 MMX, 32 MB RAM, CD-
- Graliśmy na: Celeron 433, 256 MB RAM, DVDx6, TNT2
- …1: na tym konfigu wszystkiego włączyć się nie dało, ale to co sie dato działato Ok





Eld: Jaki Throne? Znam Darkthrone, Throne Of Ahaz, Throne Of Chaos... ale Bhaala nie miałem przyjemności poznać..

Czarny Iwan: Bali ci u nas dostatek. Wystarczy iść do tartaku

Smuggler: Niektórzy by się BALI tam iść, tam ponoć rżną, aż wióry lecą...

Yasiu: Mam deja vu, gram w dodatek do D2 i tam też jest Baal Allor: Nie Baal tylko Bhaal! To jest zasadnicza różnica jednego "h"!

Gem.ini; Ale glupie te trombale. :)

Jedi: Powiadacie, że tam rżną trombale?

B-17 Gunner: Air War Over Germany

- Gatunek: arcade
- · Ocena: 4
- Wymagania minimalne: P 200, 64 MB RAM, WIN 95/ 98/2000, karta dźwiękowa
- Grallsmy na: C366, TNT2, 256 MB RAM
-!: naddźwiekowo wrecz





Smuggler: Faza - ziewnięcie - scynujące., obudźcie mnie, jak się skończy,

Eld: Ja mam pomysł na grę. Symulator cekaemisty siędzącego w okopach i prażącego we wszystko, co się rusza...

Ugly Joe: To się nazywa Beachhead 2000... Czarny Iwan: B-17 nie polecam, chyba że na bezsenność.

Yasiu: Eee., to B17 to jakas witamina?

Gem.ini: Ale glupie to Pearl Harbor, ¡P

McDrive: Hmmm, a może by tak symulator bomby? Sterowanie banalne, a ile radochy! Minist wieces tyle on futai

Diablo 2: Lord of Destruction

- · Gatunek: cRPG
- Ocena: 9
- Wymagania mɨnimalne: Windows, P233, 64 MB
- Graliśmy na: Celeon 466, 256 MB RAM, Riva TNT2 32 MR



Czarny Iwan: Dwie nowe postacie! Fat!

Yasiu: I dużo, dużo więcej. Nie wiem dlaczego, ale nie mogę się od tej gry oderwać. Allor: Bo się przylepiłeś do klawiatury! Viva działająca klimatyzacja!

Jedi: A ja nie gralem, ale i tak mam ochotę na Lamborghini Diablo (to nie dla mn e, tylko

dla moiei lubei - ona kocha ten model)

McDrive: Che, che - ciekawe, co kocha bardziej. ;P

Smuggler: Myślę, że jak jej kupi to D ablo, to jego :).

Egipt: Przepowiednia Heliopolis

- Gatunek: przygodówka
- **Ocena**: 6
- Wymagania minimalne: P200, 32 MB RAM - Graliśmy na: C466, 256 MB RAM

- Wymagania minimalne: PII 266, 64 MB RAM, WIN 98/

- Gralismy na: C466, 256 MB RAM, Win 9x, TNT2

- Wymagania minimalne: P-2 266, Win 9x, Direct

X, 64 MB RAM, wskazany akcelerator

Graliśmy na: C466, 256 MB, TNT2, Win 98.

......!: może nie rewelacyjnie, ale na czwórke z

matym minusem (ze wszystkimi haierami

Gatunek: RTS/sim

.....!: w pełni zadowalająco

- Ocena: 8





Ugły Joe: Kolejna "bawiąc uczymy" przygodówka z Cryo...

Smuggler: Z całym szacunkiem, a e mi się już takowe podejście (w grach) znudz ło. Eld: Z czym mi się kojarzy Egipt? Chyba tylko z Nile(m) i chyba sobie właśnie zaraz

Czarny Iwan: Nuda nuda nuda

Yasiu: Dopóki gry nie będą symulować wysok.ej temperatury, nie będzie symulatorów

Jedi: I nie będzie aligatorów?

McDrive: A ten znow. z tymi angatorami... Co z panem, Jedi-san?

Mac Abra: Fajne, ale na kolana nie rzuca.

Ugly Joe: No wiesz, ale za to możesz zostać mafiosem - i to nie byle jakim.

Eld: Jaki(e)m? Takim z Himałajów czy takim radzieckim samołotem?

Yasiu: Eld - to sie ciesz, przyjdzie kolej i na ciebie.

Gem.ini: Yasiu, o kolei to przy okazii MS Train, mmkay?

Jedi: Buuuu, bileciki do kontroli!

McDrive: Che, che - mam miesieczny, :P

Ugly Joe: Za krótkie, by naprawdę tego posmakować. Smuggler: I kończy się tak, że... nn. dziwnie się kończy

Matrix: Blue Shi(f)t IMHO... wzięli odrzuty z wcześniejszych dodatków i zrobili kolejny :(... Eld: Lepszy bylby tytuł Half-Game: Total Shi(f)t.

Yasiu: Marudzisz, Nadal ma to klimat tylko malo, mato.,

Gem.ini: Niby nowe, a to samo... Jedi: A sa tam jakieś aligatory?

McDrive: Znowu... arigato i arigato... monotematyczny Jedi-san, totemo...

House of the Dead 2

Half-Life: Blue Shift

- Gatunek: arcade

- Gatunek: FPP

- Ocena: 7+
- Wymagania minimalne: P233, 32 MB RAM, Win 9x. DirectX, akee erator
- Graliśmy na: C366, TNT 2, Win 98, 256 MB RAM. ...l: bardzo ladnie zasuwała, ale skoro można dać tylko 640 x 480, to nic dziwnego







Uwaai:

Smuggler: Łubu-dubu, łubu-dubu, niech nam ginie prezes naszego klubu (zombich). Mac Abra: Trochę makapry :), dużo dobrej zabawy, Eld: Krwi na ekranie nigdy za mato... Można zagrać.

Czarny Iwan: Polecam, Każdy powinien w to grać od najmłodszych lat. Problem przełudnienia sam by się rozwiązał. Yasiu: Ja po zagraniu mam jeszcze kilka innych pomystów na rozwiązanie tego

Tylko dla manjaków

lcewind Dale: The Heart of Winter PL

- Gatunek: CRPG (hack'n'slash)
- Ocena: 8 - Wymagania minimalne: Win 95/98/ME, Pd 233 MHz. 64 MB RAM
- Graliśmy na: C450, 192 MB RAM, Riva TNT

Original War

- Wymagania minimalne: P2 300 MHz, 64 MB RAM

Graliśmy na: PIII 500, 256 MB RAM, GeForce

...l: jak się zaczyna od czarów gotować - ha-ha-







Eld: Che, che, che... naklejka na puderku jest tak nakle,ona, że tytuł brzmi: Heart Of Inter :)

Czarny Iwan: A ładnie to się tak śmiać z dystrybutora? A fe, Eld Wstydź się.

Yasiu: Dodatek krótki, lecz treściwy.

Gem.ini: W sumie tak właśnie nowinien byt wygladać ID, ale leniej późno niż wcale... Jedi: Siostro! Aligator rece mi wykreca!

McDrive: Spokojnie... Tylko spokojnie... Arigatorów nie ma... Jedi-san nie ma na ich

punkcie hopla... Nie rzucił mu się na głowę pokemon... Wdech... wydech... wdech...

Mac Abra: RTS o ciekawym pomyśle. Ma w sobie coś

Eld: Tytuł po części adekwatny do zawartości, :) Niezgorsze, choć ja na erteesy n e mogę już patrzeć...

Yasiu: Też tak myślalem, dopóki nie zagrałem w tę właśnie grę. Naprawdę godny tytuł.

Jedi: Glouny? Kto glodny? Moje aligatory glodne?! Skandal!

Ugły Joe: Teraz sie im bedzie manga odbijać... :(

Pearl Harbor: Defend the Fleet

- Gatunek: arcade - Осела: 3

» Gatunek: arcade/sim

95/98/ME, akcelerator

• Ocena: 6+

Gatunek: sim

Ocena- 8

■ Ocena · R+

32 MB akcelerator

Gatunek: sim

...l: ho. ho. ho!

500, 256 MB RAM, GeForce

Ocena: 8 [dot. polonizacji]

Graliśmy na: C466, 256 MB

= Gatunek: RTS

- Ocena: 8+

- Wymagania minimalne: P266, 32 MB RAM, Win

Wymagania minimalne: P 233, 32 MB RAM, WIN

Sims: Balanga

Train Simulator

Wymagania minimalne: PH, 64 RAM, Win 9x, DirectX.

Graliśmy na: C366, 256 MB RAM, TNT2, Win 98/ P3-

Tropico PL

Wymagania minimalne: P200, 32 MB RAM

drugim – jak nadranjajacy opóżnienie noc ag dalekobjężny

Graliśmy na: C466, TNT 2, 256 MB RAM

...l: jak pikujący Devastator z Zero na ogonie

Wymagania minimalne:PII233, 32 MB RAM.

Graliśmy na: Celeron 366, 128 MB RAM

- I: no i owszem, szybko ale co z tego?
- 98/ME, DirectX 8, akcelerator Gralismy na: C366, TNT 2, 256 MB RAM

Pearl Harbor: Zero Hour



Ugiy Joe: Nawalanka bez klasy i bez sensu.

Matrix: Dostałem ją za karę?

Eld: Za KERE? Odwa cie się od KERY :))) KERA rulez..

Czarny Iwan: Porzadna gra bez aspiracji. Można się wyżyć

Yasiu: Ale nie tak jak na siłowni.

Jedi: Bombardowanie w Pearl Harbor to nic w porównan u z bombą w Hiroshimie i Nagasaki - niech już tak Amerykańce nie ściemniają, bo się zaraz poplaczę z litości. McDrive: Ufffff, chociaż raz nie ma o arigatorach... Choc aż jeden przypis spokoju... Uffffff...

Uwagi:

Uwagi:

Mac Abra: O groze :}. Przypomina a mi się czasy Wings of Fury. Albo Blue Max. Zarąbista

Ugly Joe: Wiemy, wiemy, słuchałeś jej przez 3 dni - cafe 90 sekund w kółko, to daje z 1000 razy... Eld: Fajne i miłe, ale szybko się kończy i szybko się nudzi. Yasiu: Ale co jakiś czas można wrócić

Gem.ini: Jak to jest z tymi filmówkami, że 98,4% z nich nie nadaje się do niczego? :/

Smuggler: Jak to do niczego? W USA to jest na trzecim miejscu pod względem sprzedazy!

Eld: Nie kumalem, co ludzie widzą w Simsach, i nadal tego nie widzę. Krew nie bryzga, głowy nie latają... co to za gra??? :) Czarny Iwan: Ale możesz za to zostać ojcem uroczego dziecka. Nie mów Eld, że nigdy

nie myś ateś o matym, uroczym heavymetalowcu z kolczykiem w pepku. Beerman: Lz czaszka ukształtowana nod stuchawki, których używasz. Yaşiu: Nie doceniacje tego dodatku, trzeba się postarać, żeby zobaczyć, co oferuje.

Gem.ini: Simy od roku na pierwszych miejscach list sprzedaży... A ja grałem w nie 2

minuty... "Kto zwariował, ja czy świat?" ;) Jedi: Aligatory, bracie, a-II-ga-to-ry.

Mac Abra: Wciaga, wciaga, wciaga, uuu-uuu wciaga, wciaga, wciaga,... Ugly Joe: Ale proste nie jest, wystarczy popatrzeć na ob etość instrukcji,

Smuggler: No i wymagania też ma... Gem.ini: Nie jest tak źle w obydwu powyzszych przypadkach

Eld: Fajne. I pomyśleć, że tak bardzo nie c erpię siedzieć w pociągu i patrzeć na przesuwający się (za wolno!) w oknie krajobraz.

Czarny Iwan: Wsiaść do pociagu byłe jakiego... mita sprawa.

Yasiu: I można jeździć bez biletów

Mac Abra: Kilka drobnych potknięć, ale ogólnie bardzo ładnie Smuggler: Shaker dają, w sam raz na jednego porządnego drinka :).

Eld: Ofkoz po godzinach pracy :) Ugły Joe: Hmm., "ofkoza" jeszcze nie próbowałem.,, dla mnie z lodem proszę!

Yasiu: A mi sie nie podobało, nie wiem dłaczego, bo podobno zapędy na dyktatora mam. Gem.ini: Shake it, baby! :P

Jedi: Wow, wow, wow...! Oh baby! McDrive: Glodnym chłeb na myśli :P Nie lepiej tak w RL-u się umawiać?

Czarny Iwan: Daja jeszcze podkładke. Można na niej postawić shaker.

Waterloo LBN

- Gatunek: turowa strategia
- Осела: 6
- Wymagania minimalne: P266 32 MB, Win 9x DirectX 200 MB HD 16 MB karta grafiki wskazana
- Graliśmy na: P466, 256 MB RAM, Win 98, DirectX,





Mac Abra: Wkurza mnie paskudnie zaniżona skuteczność artylerii. Smuggler: Zdecydowanie wolę Gettysburg - ten sam engine, a gra się lepiej.

Ugly Joe: Wizualnie też nie naileniei.

Eld: fleż można walkować to samo, zmien ając jedynie tło historyczne Gem.ini: Znów gra o matym kapralu?

Jedi: No. no. tvlko nie matym! McDrive: Freud coś o dyskusji o małym małego kaprala mógłby chyba powiedz eć... I to niezbyt pochlebnie. :PP

Z-Steel Soldiers

" Gatunek: RTS 3D = Ocena: 8

to wymówi bez bólu jezyka:

P3-500, 256 MB RAM, GeForce

- Wymagania minimalne: P266, 64 MB, akcelerator z min. 8 MB Graliśmy na: C 333/400, 256 MB RAM, Voodoo2/TNT2;
- …l: па V2 ciężko w 640 x 480 (plus півсо bajerów), па ТNТ2 lepiej (800 x 600, w ększość detali), na tym ostatnim jak złoto





Tylko dla maniaków

Mac Abra: Fajnie się gra, ale szwankuje oryginalność. Ugly Joe: Filmik w pierwszym Z były lepsze.

Gem.ini: Powyższe wymagania minimalne to niesmaczny żart - pof klatki na sekundę... Eid: 7777777777

Czarny Iwan: Polecam, Gra wsyssssa! (I tyle go widziano.) Jedi; Gdzie moje aligatory!?

McDrive: Dostały się w krzyżowy ogień i "hasta la vista, arigator!" Smuggler: Domo arigato(r) goza masu, że to już koniec tych głupot :))).

do niej dodatki i coraz to nowe pudetka z zestawami goszczą na półkach skie pow z grami. I mimo nadal sporej ceny, nie leżą tam dlugo. Największe sukcesy swiecity dotad rozszerzenia sieciowe, takie jak Team Fortress, a zwłaszcza Counter Strike, do ktorego z kolei szykuje się rozszerze-nie o nazwie Counter Strike: Condition Zero (zima 2001). Dla pojedynczego gracza mieliśmy świetny, jak dotąd, pakiet Opposing Force, Teraz nastala kolej na Blue Shifta.

en dodatek pozwoli nam niejako doznać uczucio déjá vu. Znowu jestešmy w kompleksie badawczym Black Mesa w Jowym Meksyku. Tyru razem wcielamy sie w oficera ochrony - Barneya Calhouna Tak sie składa, że ma on służbę w feralnym dniu, gdy naukowcom nie powiódł się eksperyment z teleportacją. W zasadzie to powiódł się aż za dobrze, gdyż zostaje otwarte przejście do innego wymiaru, skąć przybywają do nas hordy – drapieźnych i grożnych stworów. Oczywiście wredne potworki zaczynają się panoszyć po całym kompleksie badawczym, zabijając ludzi lub przejmu-

jąc nad nimi kontrole. Aby było zabawniej, wojsko - poinformowane o

niebezpiecznym eksperymencie - nakazato, aby nie wypuszczać nikogo z kompieksu. Gdy kierujemy się do podziemi, napotykamy obce stwory, a gdy probujemy ucieć na powierzchnie, sta-



rają się nas zlikwidować żotnieze z jednostek specjalnych, czy li znajdujemy się między mło tem a kowadłem

Cel gry

dania. Wydaje się ono carkieni proste. Wydostać się z kompleksu - oczywiscie w jeonym zawatku. Aby jeddać się zabić. W tym celu bedzie nam

Simorua, Rosenberga i Williamsa, Najpierw musimy idh oczywiście mależł. Nietrudno się domyślić, że proste to nie bedzie.

Zestaw na płycie

plycie, oprócz Blue Shifta, znajdziemy również Opposing Force oraz Half-Life, Definition Pack Ten ostetní program to zestaw bibliotek graficzných do starego Half Life'u oraz obu dodatków. Został on specjalnie przygotowany dla posiadaczy akceleratorów 30. W pakiecie zawarto grafiki broni, postaci i wrogów zetawione teraz z wiekszei liczby szczególów

rbędny jest nie tylko refleks, ale i wysiłek związany z wykorzystaniem szarych komórek. Z kolei czasami będziemy musieli uważnie się rozglądzić. Poszczególne etapy rozgrywają się zarowno pod ziemią, jak i na jej powierzchni. Czeka nas również podróż w inny wymiar. Tam, dzięki innej grawitacji i wiszącym wyspom. będziemy mogli potrenować zarówno skoki w poziomie, jak

Arsenal

Himmin Powiem krótko - jest skromny. Jako pracownik ochrony mamy dostęp tylko do standardowego ekwipunku, ale myślę, że szwendając się po kompleksie, powinniśmy natknąć się na bogatszy arsenał. Zwiaszcza że kontaktujemy się często z naukowcami. A co ci najczęsciej robią w tajnych wojskowych kompleksach badawzych? Oczywiście wynajdują nowe giwery!

Zdolności

Praktycznie niemal nie zostały wykorzystane możliwości, jakie miała postać w pierwowzorze. Zo zdolności prowadzenia pojazdow skorzystamy zaledwie raz - i to na bardzo krótko. Podobnie jest z możliwo-

ścia używania działek, możdzierzy, armat czy innych mechanizmów. Częściowo rekompensuje nam to potyczka z czołgiem. Ale przez to, że maszyna jest mało ruchawa, wpakowanie w nia paru raklet z bazooki nie nastre cza większych trudności. Brakowa mi możliwości pobawienia się an czy możdzierzem lub chociażby wy w stracanie smiełowca. Tak sa plywaniem pod wodą - to ha kromna część naszej wędrowki. żeby było jeszcze nudniej, pod wodą nic nas nie atakuje

Wrażenia

Czas gry jest zdecydowanie zbyt krótki, Całość przechodzi się dosyć płynnie nawet na największym poziomie trudności. Jednocześnie troche mnie

rozczarowało zakończenie. Wolatbym, aby byto bardziej spektakularne. Prawdę mówiąc, gdy je zobaczyłem, bytem święcie przekonany, że jest to jakies intermedium i zaraz gra potoczy się dalej. Podobały mi się nicktore zagadki, choć odniosłem wrażenie, że trochę zbyt dużo byłe zabawy w przesuwanie przedmiotów.

Grafika i muzyka

Grafika taka jak znana z Half-Life'u, choć dzięki dodatkowi na krążku jest ciuł lepsza. Muzyka ogólnie mi się podobała. Trochę tylko jej też jest za

Podsumowanie

Z jednej strony - radość. Znowu miałem możliwość powrotu do Black Mesy i spotkania starych znajomych. Dodatek oferuje nawet ciekawa i dobrze skonstruowaną fabułę. Z drugiej - rozgoryczenie. Gra jest,

INFO · INFO · INFO

Producent: Dystrybutor: Play it 161, (018) 4440,560. Internet: Wymagania: Win 9x, Birect X, SVCA, 64 MB RAM, Penning II 235

Akcelerator:

stary dobry Half-Lile
 siekawa i spojną latula
 mezia grywa ność
 bjna muzyka

Ocena:

nie ma nic łatwiejszego niż zorganizowanie balangi. Wystarczy złapać a telefon i poinformować wszystkich sąsiadów o imprezie. Na pewno

Half-Life: Blue Shift The Sims: Balanga

Ja lourze sprzeggiaca się zra weześniej eży pozaje, Suczonia i je odrobne svastej rozvyvki se starym lyti iem moderna cicasom micinto zavicizace moderfikacje do gry tar ower horszerzege a którym bedzie moga w tyra in the that pevillo arith or sie jidzies posrodkar, are ciezko adaje okrestio gdzi – Z povnościa możno stva idzie. 🤒 - godenata er 🤒 ergun sar gra, to i ten oedziak pogusen

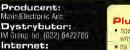
Beerman

ersji podstawowej The Sims wielu graczy narzekało na niewielki wybór rzeczy, które można było zakupić. Rzeczywiście, sensowne urzadzenie domostwa z tak skromnym asortymentem środków nie należało do rzeczy łatwych. Nawet w naszych sklepach mamy większy wybór tapet, wykładzin, sprzętu AGD i RTV. Wtedy jednak The Sims zachwycało czymś całkowicie innym i niewie kie możliwości zakupów wcale nie przeszkadzały. Minęło trochę czasu i na rynku pojawił się pierwszy dodatek The Sims: Światowe Życie. Tchnał w gre nowego ducha, przyniósł wiele nowych przedmiotów i elementów sł. żących dekoracji wnętrz. Otrzymaliśmy także nowe możliwości rozwoju k<mark>ariery zawodowej naszych simów. Jednak na pie</mark>rwszy rzut oka nic nie uległo zmianie.

Niedawno w sklepach pojawił się kolejny dodatek do The Sims. Tym razem jego autorzy zdecydowali, że życie towarzyskie bohaterów gry jest zbyt ubogie i postarali się o jego urozmaicenie. Wcześniej, owszem, były przyjęcia, spotkania towarzyskie, partyjki szachów i wspólne ogląd. je telewizij, ale tak'e grzeczne zabawy nijak sie maja do prawdziwej balangi. Wprawdzie pograwszy trochę w The Sims z nowym dodatkiem, stwierdzam, że do polskich balang - tzw. "domówek" - nadal tym wirtualnym sporo brakuje, ale jest znacznie ciekawiej niż wcześniej.



Za bardzo się rozpędziłem. Instalacja dodatku przebiega bez problemów, więc szybko można przejść do gry. Tutaj, tak jak w wypadku razie możemy się bawić z naszymi simami. Światowego Życia, na pierwszy rzut oka nie widać większych zmian. Dopiero po chwili grania można zobaczyć, co jest nowego. Cóż, trady-Syjnie są to nowe elementy służące dekoracji domostw simów. Wszyscy Pożądający nowych tapet, wykładzin, kafelków i innych takich dostana swoje rączki parę nowych rzeczy. Dokładniej rzecz ujmując, pojawiły ę trzy nowe "tematy" wystroju wnętrz. Znajdzie się na pewno kilka sób. które urządzą dom w stylu westernu lub tropikalnym, jednak -ajważniejszą nowością jest styl klubowo-dyskotekowy. Ten ostatni, jak y nie patrzyć, pasuje najbardziej do organizowania imprez.



Akcelerator:

wnatrz i zabawy na imprezie tatwiej kogoś

przyjdą, przecież każdy lubi darmową wyżerkę (możesz przygotować ją sam lub zamówić catering) i dobra zabawe. Cała reszta nowości oferowanych przez dodatek skupiła się właśnie na zapewnieniu simom dobrej zabawy w zależności od tego, co lubią. Żeby wszyscy byli dobrze ubrani, pojawił sie kuferek z przebraniami; jeśli impreza zamiera, możesz wezwać mima, który rozrusza towarzystwo. A może wolisz romantyczne spotkanie przy ogniu? Kominek w zamkniętym pomieszczeniu możesz zastąpić porządnie buzującym

ogniskiem, a zamiast magnetofonu wziąć gitarę w rękę i pośpiewać. A może rozerwać towarzystwo i wynająć tancerza lub tancerke? Możliwości jest sporo i odkrywanie ich daje naprawde wiele radości.

Co zyskujemy organizując imprezę? Cóż, nie trzeba chyba zbyt wiele tłumaczyć. Zapraszając wszystkich sąsiadów do siebie (a może ich być maksymalnie dziewięćdziesięciu dziewięciu) i bawiąc się razem z nimi, mamy okazję lepiej ich poznać, nawiązać silniejsze kontakty, a kto wie, może poznać tą (tego) jedyną. Oczywiście korzystają również sąsiedzi.

Niestety, jest jeden problem. Zorganizowanie porządnej balangi wymaga sporych nakładów pienieżnych. Dlatego - chcac, nie chcac - przez większą część rozgrywki musimy dbać o higienę, wysypiać się, prawidłowo odżywiać, chodzić do pracy itp. Pod tym względem nie się nie zmieniło i prawdę mówiąc, nie wydaje mi się, żeby jakikolwiek dodatek poczynił jakaś rewolucję w podstawowych zasadach gryf Na to trzeba eszcze trochę poczekać - aż do wydania SimsVille, czyli dużo bardziej rozbudowanej wersji The Sims. Na

INFO · INFO · INFO

Ocena:

CO-ACTION 08/2001 Czemu takie krótkie?

Ciagle bawi...

08/2001

chwili, gdy z wielkim hukiem spada na planete Obcych. Lot śruby, nakrętki, wałki i inne drobiazgi, które były

Czarny Iwan

tydzień zastanawiałem się, dlaczego wszystko wokół jest takie wyprane z kolo rów, mimo że nie używałem "zwykłych proszków"

Lokacje w Alien Paranoi są przede wszystkim bardzo duże, co przypomina mi niektóre miejsca w Croc 2. Tutaj jednak nie ma wyrysowanej jedynej właściwej drogi. Jeśli chcesz, możesz pojść nawet w odwrotną stronę, chociaż nie daję gwarancji, że gdziekolwiek dojulziesz Na pewno jednak trafiłbył na potok lub rzekę pomaranczowej cieczy (na wodę to to nie wygląda). Jeżeli M wpadnie do strumienia. Już po nim. Rżeki prawdziwą sztuką. W rzekach pomarańczowego kisielu pływa takie cos. có ż grubsza przypomina piranię. Mógłbym nawet uwierzyć, że to ryba, gdyby nie to, że pirania może rownież poduszać się po łądzie. Skacze wówczas jak piłeczka pingpongowa, jeżeli jednak będziesz chciał w swej naiwności j odbić, odgryzie zi rękę. Noo, nieco przesadziłem. AP to gra bezkrwawa. M może na przykład palnąć wspomnianą złotą - czy raczej zieloną - rybkę, co

gryzania ciała od kości. Wygląda to nawet śmiesznie, bo ryba traci wowczas całe chude mięsko, zamieniając się w szkielet. W surnie Ni spotka około 30 - różnego autora-

mentu - zabawnych postaci. Mamy więc śmiesznego, grubega krakodyla, lekko zawiana ważkę ofbrzymią, krwiożercza



. z którym przyjdzie ci pracować to... dostawca pizzy. Nie ujmując nic jego ziemskim odpowiednikom, trzeba wyjaśnić, że facet nie jest szczególnie bystry, więc bez twojej pomocy jego szanse na przeżycie w obcym świecie są nikłe. Swoją drogą, kosmita nie

wygląda na swoje lata. W instrukcji można wyczytać, że gość liczy ich 212! Nie dziwota jednak, że nie można dostrzec zmarszczek na jego twarzy, bowiem głowa M to... owalny monitor! Ale mama by się zdziwiła, gdybyś to

M nie leciał przez kosmos ot tak sobie, Jego celem była niejaka N, dziewczyna. z którą się umówił. Gdyby nie to, że facet zatopił się w grze komputerowej "Małe ludziki", pewnie by nawet zdążył. Teraz jednak pozostaje tylko gehenna na pomarańczowej planecie, gdzie flora i fauna wygląda, jakby żywcem przeniesiono ją z Cartoon Netwoork. Cały świat, po którym krąży nasz Marsjanin w poszukiwaniu srubek ze swego statku, jest maksymalnie, kolorowy i jakby nieco szalony. Dlaczego? A czy widzieliście kiertys gruszki na wierznie? W Alien Paranoi można sobie odpocząć pod dziwniejszymi drzewami. Wszystko utrzymane jest w maksymalnie jaskrawych, rażących kolorach. Do tej pory myslalem, ze tylko Croc potrafi tak rzucić się w oczy, jednak po odpaleniu AP musiałem zmienic zdanie

Kołacze mi się jeszcze po głowie piosenka Lady Punk "Marchewkowe" pole", bowiem marchewkowy to właśnie najczęściej spotykany kolor w AP. Zresztą sami widzicie na screenach, że przyciemniane okulary będą niezbędne, jeśli nie chcecie zwariować. Po sesji z AP przez następny



rosiczkę, drapieżne smoki z wyłupiastymi oczyma, a nawet tubyłca, z wyglądu Pigmeja albo Aborygena. Hm... Te nazwy oddają tylko pewnie podobien stwo mieszkańców szalonej planety. Niki chyba nie widział krokodyła składa jącego się z samej paszczy i okrągiego brzuszka, a cos takiego właśnie podskakuje na krótkich nóżkach. Inne stworki są równie... dziwne, ale łączy je jedno Są naprawdę śmieszne! Alien Paranoia to przesycona humorem, zabawna gierka w konwencji TPP. Klimatem najbliższa jest Neverhood, natomiast wyglądem... tak naprawdę nie ma porównania. Chyba najbardziej przypomina owe, wspomniane na wstępie, kreskówki z Warner Bros. Tutaj

dnak nie jesteś tylko widzem, ale i uczestnikiem. A jak się mwdę wczujesz, to nawet częścią zwichrowanego świa-Od razu zastrzegam, że redakcja CDA nie będzie płąciła za o pobyt w zakładzie zamkniętym.

im M spotka N, czeka go wiele niespodzianek. Myślisz, tatwo jest znaleźć nakretke nr 5 w wysokiej na metr Na szczęście nie jest aż tak źle, bowiem śrubki i inny n pobłyskują metalem już z daleka i naprawdę trzeba mieć bielma na obu gałkach, aby ich nie zauważyć, pot jest jednak w tym, że dostępu do fantów każdorao bronia hordy mieszkańców planety oraz dodatkowe oki których pomysłodawcy powinni w nagrodę sami zechodzić. Może to być np. kilkanaście ruchomych om zawieszonych tuż nad rzeką lub wąska grobla aszczona mięsożernymi roślinami. Najgorsze są jedrzw. The Mad Flautist. coś jakby skrzyżowanie strusia z n. Zwierzak ten siedzi w wysokich kopcach i strzela w go bohatera zieloną mazią, żeby nie powiedzieć Ustrzelić natręta jest ciężko, bo chowa się w swojej i nijak nie daje się wykurzyć. Kilka takich stworków rodze i można zakwitnąć ze złości. Nasz bohater ma o słabe bateryjki i wystarczy, że zostanie opluty dwa a pożegna się z życiem. Oczywiście The Mad Flautist ustawione w takich miejscach, że po prostu nie na ich ominąć. Jest to np. wąska grobla, która prowa-

Jeżeli chcecie poczuć, jak to jest, gdy le pęka ze śmiecho, mosicie zagrać w Alien Paranoia.

o niewielkiej wysepki z rotująca po środku śrubką o do niej nie ma szans, mięsożerne rosiczki skutecznie agają "strusiokręty". Kończy się to tym, że praktycz-10 sekund zapisujesz grę lub ponawiasz w nieskońbieg przez kładkę. Wyśrubowany poziom trudnoto rzecz najbardziej niemiła. Uprościć zabawy po nie można, obejść czy pominąć trudniejszych etawnież się nie da. Oczywiście taki stary byk jak ja w się z pułapkami upora, ale przecież gra kierowana ej do młodszego niż papa Iwan odbiorcy. Jeżeli rogi Czytelniku, masz poniżej 10 lat, to raczej nie Alien Paranoi przed ukończeniem 20-stki, i to knie PARANOIA!

Vi nie byłoby warte funta śrubek, gdyby nie kilka ch rodzajów uzbrojenia, które nasz zielono-niebiedek trzyma w zanadrzu. Pierwsza, podstawowa kierowane promieniem lasera impulsy elektryczwykończyć najmamiejszego robaka, trzeba strzelić j kilka razy, więc pociski elektryczne znikają w jącym tempie. Początkowo mamy ich sto, lecz magazynki wyczerpują się bardzo szybko. Można je uzupełnić

o aki posco, mzese wszystkim można znalezu jakiegos sużeg a i go wykończyć. Gdy przeciwnik zniknie, na jego miejsce pojawia się pocisków lub apteczka. Drugi sposób to klasyczny galop po planszy rukiwaniu błyszczacej błyskawicy, która jest symbolem pakietu poci-Rzadko jednak można po prostu wziąć sobie magazynek. Zazwyczaj olicy czał się jakas bestia.

опал роского со bardzo agrabine и довежне burnerang. П. Не бе Wildow patyk ne wpadnie o do wody bedziesz mógł m wbrz



powrotem Aha. I nie myśl sobie, że bumerangi wracają do rzucającego. M udowadnia, że iest inaczei.

Nie łam sobie też głowy pytaniem, po co M gruszki? Owoc ten jest bardzo pożywny i ceniony przez mniej agresywne stworzenia pomarańczowej planety. Możesz wykorzystać go do dokarmiania zwierzat, co z kolei pomaga w wielu trudnych sytuacjach. Gruszkami można np. skusić



nego, który pławi się w pomarańczowym rozlewisku. Kiedy już wleziemy na żółwia, jedynym sposobem na zmuszenie zwierzaka do zaakceptowania roli promu rzecznego jest rzucanie mu przed pysk gruszek właśnie.

Największa radość to jednak wyklucie się małego Gorka z jaja. W kryzysowej sytuacji (tzn. wtedy, gdy jakas bestia chce M odgryźć nogi) wystarczy rzucić za siebie znalezione jajko. W mgnieniu oka wykluje się z niego sliczny, czerwony stworek, który zagryzie naszego przeciwnika. Szkoda jednak, że maleństwo samo przy tym zniknie. Pocieszające jest jednak to, że Gorka można mieć cały czas przy nodze jak wiemego psa. Śmieszne to stworzonko będzie towarzyszyło M do czasu pojawienia się na horyzoncie jakiegoś niemilucha.

Dobrą wiadomością dla graczy jest to, że Alien Paranoia została wydana w języku polskim. Tłumacze nie napracowa i się wiele, bowiem M wydaje dziwne dźwięki, bliższe piskom rozdeptanej myszy niż mowie. Nawet jeśli coś tam pod nosem mruczy, to jest to język równie obcy jak narzecze. którym posługują się postacie z The Sims. Pewną analogię znajdziecie słuchając Lisy Gerrard z Dead Can Dance (ta pani używała w "tekstach" gaworzenia niemowlaków).

Menusy w grze zostały oczywiście spolszczone. Dzięki temu dowiecie się np., że sound to dźwięki, i będziecie wreszcie mogli ustawić tę opcję bez lęku, że to np. grafika. Znacznie

ważniejsze zmiany wprowadzono na planecie, na której znalazł się M. Podczas swojej podroży często natrafia bowiem na drogowskazy i rożne tablice informacyjne, dzięki którym gra posuwa się do przodu. Bez tych plansz nie wiedzielibyśmy np., że wielki żółw nie podpłynie do M, dopóki nie rzuci mu się gruszki. Teraz jest już jasne, że należy dokarmiac niektóre zwierzęta. Wypisano to "po naszemu"

Alien Paranoia to najweselszy tytuł, z jakim miałem przyjemność ostatnio się zmierzyć. Na koniec muszę wam jeszcze zdradzić, że będziecie mogli poznać wybrankę serca naszego M. N pojawia się w całej krasie i okazałości, jednak nie spodziewajcie się odnaleźć w niej tych dwóch kilogramow kobiecości. jakie dźwiga Lara Croft. Jeżeli chcecie poczuć, jak to jest, gdy się pęka ze śmiechu, musicie zagrać w Alien Paranoia. Uwaga! Sesja powyżej dwóch godzin grozi paranoją!

Ocena: INFO · INFO · INFO Producent: Dystrybutor: TopWare Tel (033) 813(odjazuowa graf ka
 potężny ladunek humoru
 wsysa Internet: www.lopware.com

CD-ACTION 08/2001

Czy ze śmiechu można dostać paranoi?

Akcelerator

Egipt

Przepowiednia Heliopolis

W życiu tak już bywa, że za przyjemności trzeba płacić. Regula, jak wiadomo, jest taka, że im większa przyjemność, tym drożej kosztuje. Nie jest to oczywiście prawdą tak do końca: siedmioletni brzdąc, kupując gałkę lodów, funduje sobie większą frajdęmiż sześcdziesięcioletni piernik zjadający wystawny obiad w wytwornej restauracji (zakładam oczywiście, że restauracja jest naprawdę dobra i po zjedzeniu kotleta nie musisz tam odstawiać tańca brzucha). Zdarzają się też tzw. okazje (na które stać przeważnie tylko ludzi mogących potem wydać mnóstwo pieniędzy na adwokata, by w wyniku długotrwałych i męczących procesów odzyskać równowartość np. galki lodów. Co prawda ci, których stać na usługi prawników typu "Fish i Ska", mają potem wiele uciechy na salach sądowych - oczywiście, jeżeli o ten typ zabawy im chodziło). Kupując grę Egipt: Przepowiednia Heliopolis, sprawisz sobie (ręczę słowem Generala) wielką przy-Jemność za bardzo niewielką cenę (dokładnie za 19,90 zł).

El General Magnifico

ciem spisku. Jaki zawiązali planom 2 Heliopolis im kapłani i owszem m). Pod koniec gra robi nknięcie się z dowoda-

w jakim specjalizuje się firma

Cryo - to znaczy do gier

edukacyjno-przygodowych.

słowości, przy której byłby spasował słynny Aresene Lupin. Postępy v grze wynagradzane są bardzo dobrze zrobionymi animacjami. Na domiar przyjemności gra została całkiem poprawnie spolszczona.

Edukacyjny charakter gry uwzględnia wiedzę, jaką o starożytnym Egipcie zebrała współczesna nauka. Sęk w tym, że jest to wiedza niepełna (w. końcu i historia najnowsza kryje sporo tajemnic), a twórcy gry podjęli się dosć ryzykownego zadania uzupełnienia niektórych zawiłości egipskich



wierzeń. I trzeba stwierdzić, że z zadania tego wywiązali się, o ile ni

Grę należy zaliczyć do gatunku, bohaterki Za prawdopodobieństwo rekonstrukcj odpowiadają naukowcy z Francuskiego Narodo wego Centrum Badań Naukowych. Intrygę gry oparto na scenariuszu, którego głównym zadi stolicy za czasów XVIII dynastii i



The Day of Temacle firmy Lucas Arts. Nigdzie nie mogę jej kupić. Iu kupić, i wszelkie moje wysiłki spełzają na niczym, choć gotów byłb płacić niemal każdą rozsądną cenę. Przestaję powoli wierzyć w jej istnienie, ale... brak dowodu na istnienie, nie jest dowodem na nieistnienie. Może moje rozterki pomoże mi rozwiać któryś z czytelników CDA? Czekam na listy...

Fabule gry Heliopolis, jako się rzekło, skonstruowano tak, by dać graczowi nożliwość dostępu do niemal całego miasta, ale zadbano też o jej atrakcyjność. Jest tu i walka o władzę, rozprzestrzeniająca się zaraza. v. vścig z czasem, a nawet dość ciekawie skonstruowane zagadki matema zne. Te zaś są niby proste, ale ciekawe - jak, na przykład, odlad składnie cztery litry cieczy z ośmiolitrowego pojemnika, dysponuj woma dodatkowymi: pięciolitrowym i trzylitrowym? Trzeba ci też bę le zająć się siedmioma klasycznymi pytaniami, na jakie musi odpowie-neć każdy prowadzący siedztwo: Kto? Co zrobił? Kiedy? Gdzie? W jaki osób? Dlaczego? i Z czyją pomocą?:

ba przyznać, że graficy Cryo nauczyli się już kreślenia twarzy głów h hohaterów tak, że mogą się podobac (w pierwszej z tego typii g malu, pyski dworaków były - jak mawiał Bułhakow w "Mistra (gorzacie" - "zupełnie nie do przyjęcia"). Niektóre z animacji są akująco piekne, ale do tego Francuzi zdążyli już nas przyz . Gra oferuje możliwość dokonywania auto





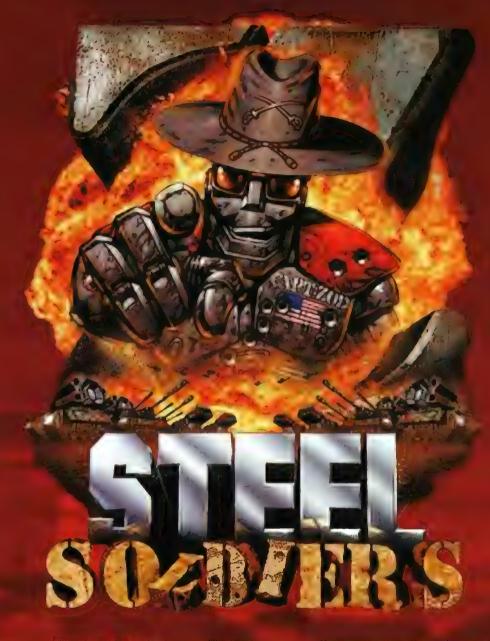
Zespół lektorów i specow od dźwięku CD Projektu to świetni fachowcy i z niemałą przyjemnością chłonie się uchem efekty ich wysiłków.

Teraz o tych potknięciach. Nie jestem pewien, czy nie przesadzam, ale będę konsekwentny. Jeżeli tłumaczymy grę. której akcja toczy się w hieroglif Jest cool!". Tak mówią współcześni młodzi ludzie, sam tak









Mac Abra

umiarkowany sukces komercyjny, ponieważ skry omnym zdaniem) jeden dość potężny bląd logiczny. 🖟 produkcji jednostek w fabrykach zależala od tego, jak mintes w posiadaniu. Izn. im więce, prowincji opanowales. tym szybciej produkowales nowe jednostki - a co za tym idzie: tym latwiej zajmowałeś nowe prowincje - wówczas mogłeś jeszcze szybciej wytwarzać ko ejne jednostki a wrogowi trudniej było się temu przeciwstawie. Zrobiło się blędne kolo. z którego wynikało jedno - któ szybciej chapnie na początku więcej terenu, ten wygra. A ponieważ komputer jakos nie miał problemu z szybkim przemieszczeniem wielu rożnych jednostek w rożnych kierunkach (a gracz i owszem), to nie było trudno domyślić się, kto będzie zwycięzcą w tym starciu. I na nic geniusz stratega, na nic wszelkie kombinacje, bo komputer miażdżył człeka masą swych żolnierzy. Pamiętam, że utkwilem chyba na 6 czy 8 levelu i po dzikich probach jego przejścia odpuściłem sobie tę grę na zawsze. Swoją drogą, grafika była w niej raczej przeciętna.

Mądrzy ludzie riczą się na swoich błędach. Czasem nawet długo. Prace nad sequelem Z rozpoczęły się bowiem – tuż po zakonczeniu prac nad pierwszą grą. Mizemy sukces Z nie zniechęcił jego twórców, ale zmusił do przeanalizowania, co zrobiono zie, i krytycznej analizy własnych umiejętności. Stąd pracanad Z: SS zajęla łudziom z BB lat... pięc. Ha! Jester r pod wrażeniem. W tym czasie zmieniło się kilka założen dotyczących scenariusza, engine 2D zastąpiony został przez 3D li tak to się toczyło. Wiele rzeczy pozostało jednak (w stosunku do Z) bez zmian. Stąd bęńę musiał wam przypomniec parę zasad tej gry, gdyż zakładam, że niewiele osob aż tak dobrze tę grę pamięta.

W Z występują wyłącznie roboty. W sequelu się to nie zmienia. Były tylko dwie strony konfliku - teraz też. Obie nadal dysponują IDENTYCZNYM uzbrojeniem. (Tu tworcy wyjasniają, że uczynili to specjalnie, gdyż wychodz z założenia, że wtedy obie strony mają doskonale identyczne szanse wyjskiowe. Powołali się na przykład szachów. Co może do końca sensowne nie jest gdyż w szachach obie strony mają dodatkowo identycznie rozstawione piony i figury... Ale nie czepiam się. W końcu to ich suwerenna decyzja.)

Z pamiętnika Z-Eda

Nazywam się Z-ED-343-2345-AA34. Dla przyjaciól po prostu AA-34. Urodzilem się w sektorze A4 montowni BD-34C w 345 Fabryce Robotów Sektora Trzeciego. Bylem najmłodszy z 34 000 moich braci z serii produkcyjnej, może więc dlatego awsze miałem przechlapane. Wiecie, jak to jest ze starszymi bracmi - a to dosypią i piasku do oleju, a to rozkręcą śrubki w dyferencjale, a to doleją coca-coli do akumulatora, Jeden dureń włożył mi nawet świnskie zdjęcie - rozebranej do iundamentów rokarki – do elementarza. Myslalem, że mi diody w przekaźnikach strzelą ze wstydu, jak wyleciało w czasie lekcji. Co ja się zgryzoty i obciachu przez nich najadlem, tego i w 200 MB RAM-u nie zapiszę. Krótko mówiąc w końcu imulatory załamała ojciec w milczeniu przecieral centralne soczewki, udając iże rowały wskutek malej usterki systemu chłodniczego. Ale nie dalem się onac Wiecie, teri plakat reklamowy z Zednoldem "T-799" Schrottendzwige-

należało zdobyć flagę stojącą w centrum lokacji - wtedy prowincja chodzka na nasze konto. (Dodajmy, że mogła to uczynic wyłącznie znajdowały. Te należało zdobyc osobno (lub zniszczyć). Schemat (en adnie powtorzono w seguniu. Z tym że (uspokajam') poprawiono to, co incji w jak najszybszym cząsie jest wprawdzie nadał zalecane, ale wcale

łowny nacisk położony jest właśnie na walkę. Nie na "drzewko wynalaznie na pracowite wyłuskiwanie minerałów z gleby, stawianie rafinerii, owni, solar kolektorów, budowę kombajnów, prowadzenie badań, ide owanie struktur itp. Nie. rzecza żołnierza jest walczyc, nie grzebać ziemi czy zajmować ekonomią. (Stale to powiarzam i zdania nie

: Steel Soldiers jest klasycznym RTS-em militarnym". Rozumiem przez to, że główny nacisk potożony jest właśnie na walkę. czarny humor.



e.) Śtąd wątek "mineralno-ekonomiczny", jest (ku mej radości) w Z: SS towany ulgowo. Ot. każda kolejna prowincja daje nam (w zależności ekości (p.) od 1000 do 5000 CZECOS (niech będzie: że kredytek). I ozofia. No prawie cata, bo jest jakby pewien limit "pojemnosci" o konta (na początku 10 000) i jesli dostajemy na konto więcej, niż osi limit, to kasa ponad miarę przepada.

rze niedoresetowany, taka twoja matryca w tę i nazad ". Myslę, że 3/4 moich ów analizy mowy będę mógł śmiało sprzedać i nawet tego nie poczuję?

vyboru mamy, jedną stronę konfliktu. Decyzja należy do ciebie :). rzejscia jest 30 levell w trybie single (kampania). W każde z misji czne, które nie dają nam nic - ale ich realizacja pozwoli nam sledzie tę gry (bo whrew pozorom fabrita w Z: SS jest). Dodajniy, że misje są le tego popołudnia". Znaczy czasem jednak trzeba. Ale mamy sporo wych zadań: a to odbić jenców wojennych, a to eskortować do bazy gos VIP-a, a to kogos wykrasc, a to zabić konkretną personę w obozie a to przechwycić budowie, a to dokonać zwiadu, zająć wyznaczoną ncję itp. atd. Nie mogę powiedziec, żebym się nudził w mune upływ ine misje zalicza się rutynowo i raczej z recenzenckiego obowiązku niż

szta lekkim też mogę być. Już by mi żaden braciszek więcej nie podskoczył.

onstrukcyjnym. Zapytalem kaprala, ale ten az zaiskrzył na stykach i aż coś mu brupneło w mikrofonie więc zrożumiałem tylko wa samobieżny kibel pizero-Znaczy zrozumialem więcej ale reszta to były tylku aluzjo - głównie na temat mojej manny. Co za buc, w cywilu był pewnie co najwyżej pługióm

Akcja toczy się aż w 6 różnych światach - m in pustynnym, tropikalnym, wulkanicznym arktycznym, a każdy z nich wygląda naprawdę inaczej i żyje swoim życiem. Co prawda fauna i flora nie ma żadnego wpływu na akcje gry. ale dzięki temu otoczenie wygląda nmiej sterylnie. A jak sami wiecie, sterylność to częsta wada gier w 3D, Przy czym chcę nieco kwasno zauważyc, iknajem na początku. Liczba zdobytych prowincji nie ma więc wpływu na po produkcji. I dobrze, gdyż teraz zajmowanie możliwie dużej liczby jednostki nabiorą doswiadczenia, że zobączycie te same jednostki w następ-

> Trochę szkoda, że nie ma w grze tutoriala. Wprawdzie sterowanie jest iruna dioga - pierwsze misje są tak skonstruowane, że - poniekąd - są tutorialem gdyż uczą nas wykorzystywania kolejnych budowli i możliwości



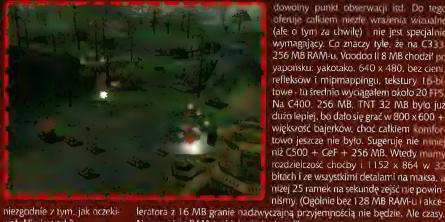


: 55 jest grą, którą ná się proslio grę w sięci. To widno, stychac i cauć. Mnogość

Hearing to

i gorąco taką zabawę polecam. Bo choć Al kompa jest wysokie (jak na dynamiczny RTS). to jednak nie ma jak człowiek po drugiej stronie.

Skoro juž mowa o Al. Nie zwykłem ostatnio chwalić Al komputera Prawde mówiac, im dłużej gram, tym mniej poważam twórców Al w RTS ach. Mam bowiem wrażenie że oni brzydko nas kantują. Albo komputer nas wyrażnie podglada, albo ma na początku fory (założę się, że w większości RTS-ów komputer w momencie startu ma albo kupę kasy, albo wybudowaną i ufortyfikowaną bazę, albo jedno i drugie). No i reaguje szablonowo daje się podpuszczać i głupieje, o ile zagramy



Na szczeście RAM tani jak nigdy dotąd!)

widzę rolę snajpera. :)

"Fog of war" to słynna ciemność spowijająca zwykle mapę w RTS-ach. Tu jej

nie uświadczycie. Ani, ani. Zastosowano logiczniejsze wy ście: widać wszyst-

ko... co jest zauważalne z danego dystansu. Tzn. rozmalte wzgórza, doliny itd.

dostrzegamy z daleka. Wroga już nie, bo jest mniejszy. Duże struktury wich

prędzej niż małe itd. W związku z tym nie zdziwcie się, jak na pozomie pustym

szczycie góry ujrzycie najpierw zarysy wrogiej bazy, potem otaczające ją

wieże strażnicze, a na samym końcu chmary wrogich żotnierzy. I zgodnie

logiką - z takiej góry widać i więcej, i dalej. Stąd snajper umieszczony w tym

miejscu może gracko łuskać wroga, który nie wie, skąd lecą kule. I tak włacnie

dowolny punkt obserwacji itd. Do tego

oferuje calkiem nieżłe wrażenia wizualn

(ale o tym za chwile) nie jest specjalnie

wymagający. Co znaczy tyle, że na C333.

256 MB RAM-u, Vaadoo II 8 MB chodził po

yapońsku: yakotako, 640 x 480, bez cieni,

refleksów i mipmappingu, tekstury 16-bi

towe - Lu średnio wyciągałem około 20 FFS

Na C400, 256 MB, TNT 32 MB byto już

dużo lepiej, bo dało się grać w 800 x 600 +

większość bajerków, choć całkiem komfor

towo jeszcze nie było. Sugeruję nie mniej

rozdzielczość choćby i 1152 x 864 w 32

bitach i ze wszystkimi detalami na maksa,

nizej 25 ramek na sekundę zejść nie powin-

niśmy. (Ogólnie bez 128 MB RAW-u i akce-

niż C500 + CeF + 256 MB. Wtedy mam

val. Nie jest tak?

mczasem w przypadku Z: S większość wspomnianych zarzutów może iść psu na bude Przede wszystkim komputer nie oszukuje. Parę razy, wykonując samobójczy ajd (tak z zawodowej ciekawości), złapałem go "z opuszczonymi spodniami", gdy pracowicie wznosił swe struk tury pilnowane przez żałośnie małą liczbę oddziałów lus. Po drugie, roboty nie są gtupie. Wprawdzie - i owszem - zdarzało mi sie, że, na

przykład: część moich żelażniaków prała się z wrogami, a reszta w pobliżu kibicowała (u kompa to samo), lecz raczej dlatego, że ustawiłem im neutralny poziom agresji. Jeśli da im się wysoką agresywność, to już inna sprawa. Wtedy kibice Legii (z "żylety") to przy nich pokojowo nastawieni intelektualiści. A naprawdę, aż miło ujrzeć takie sytuację jak. np. robot konstrukcyjny, który widząc, jak kumpel buduje fabrykę, a nie mając nic do roboty, sam z siebie zaczyna mu pomagać. Albo bez rozkazu szuka poranio nych żołnierzy w swojm otoczeniu. A bombowce czy helikoptery - gdy im, się kończy amunicja, same wracają do bazy, a nie krążą jak głupie. Czy faka sytuacja - wróg zaatakował masą piechoty + wsparcie czołgów. Po chwili nadział się na takie moje fortyfikacje, że linia Maginota to przy nich mały pikus. I dostał ciężki łomot. Po paru minutach nie dość, że zaczął ostrzał artyleryjski moich stanowisk, to nadleciała chmara jego bombowców i zrobiła taki "kęsim", że aż szkoda mówić. Ale to moja wina, obronę p/lot

Mówiąc po ludzku. Al kompa nie jest oparte na odgórnie zakodowanych schematach zachowań, a dynamicznie reaguje na poczynania przeciwnika, starając się wykorzystać jego słabe punkty. Naturalnie (choć sporo zależy od poziomu trudności) nie będę popadał w przesadę: komputer, choć wZpomnienia...

całkiem cwany, nie jest dla człeka NAPRAWDĘ myślącego prawdziwym wyzwaniem. Ale żeby jego pokonanie przyszło mi bez wysiłku - tego nie powiem. Reasumując: Al jest w po-

Wojsko... szkoła życia... Jasne. Chcecie szkoły życia? To macie parę lekcji: w otoczeniu wulkanicznym blachy szybko koroduja od kwasu siarkowego zawartego w gazach. Na pustyni dowiedzia łem się, że piasek w trybach bardzo paskudnie zgrzyta i znacząco zmniejsza żywotność systemów, a słońce potrafi rozgrzać płytę czołową do czerwoności w czasie kwadransa. (Swoją drogą, mam iuż wielką wprawę w grabieniu trawy za pomocą śrubokręta i pucowania kibla za pomocą szczoteczki do czyszczenia stvków.)

Warto trochę wspomnieć o engine'ie gry. Jakoś przypomina mi on ten z Earth 2150. Nie wiem, czemu - ale jednak. Nie ma jakichś nadzwyczajnych możliwości, ale daje nam to wszystko, czego się obecnie oczekuje od gier 3D-zoomy, picture in picture.

dobra, trzeba w końcu wspomnieć o uzbrojeniu. (Inaczej recenzja RTS a nie liczy.) Zatem 30 różnych jednostek i pojazdów. I wszystkie znamy - to rodzaje czołgów, dź py. helikoptery, pojazdy minujące, artyleria itp. oczekujcie tu na jakieś niezwykłe i przyszłościowe systemy oręża. etc. Jedyną ciekawostką jest bunkier, który sam w sobie uzbrojony nie ale chroni załogę przed lekkimi jednostkami przeciwnika. Ja tam rowalem moje roboty konstrukcyjne (nieuzbrojone) i techników, w entach gdy wróg stał u bram. Przypominam, żeby nie lekceważyć oly (kilka odmian). Taki Pyro (a nawet Psycho) jest naprawdę skuteczny e na bliski dystans i w niszczeniu wrogich struktur, a jest tani w ikcji. No i kto będzie nam zajmował wrogie prowincje, jak nie 'BePePe' ina P. okrzywdzona :) piechota.

kazali się naoliwić na paradę. Z tej okazji dałem sobie wytatuować na iii schemat procesora Intel 486 33 DX. To symbol naszego pułku i jego napawa przerażeniem wrogów: aaa, zapomniałem powiedzieć, służę w Pułku Piechoty im. Naddźwiękowych Bunkrów Szturmowych, To nie byle win zadaniem jest likwidacja pół minowych przed atakującymi czołgami we tylko, że wcale nas tego nie uczyli. Pewnie będzie to na następnym

reniach wizualnych więcej i wymowniej mówią screeny, które widzicie pie słowa. Stad powiem tylko, że sa pozytywne - nie ma czegos, czego się mógł czepiać. Za to warte pochwały są tekstury i modele większości w oraz budowli (o ile naturalnie mamy włączone wszystkie detale w Są takie smaczki, jak pozostające osmalenia po wymianie ognia, v zostawiają ślady na śniegu itd. Eksplozje i efekty ognia - stanowczo ej przeciętnej. Podobnie jest z muzyką, której (dziwna sprawa) jakoś

tak naprawdę to .. nie słychać :) Tzn. jest gdzieś w drugim planie, tworząc klimat. Słychać jakies orkiestrowo-symfoniczne aranże, jak i techno, a wszystko w zależności od sytuacji. Zastosowano tu system DIME: Digital Interactive Music Engine A znaczy to tyle, że muzyka jest dostosowywana do wydarzeń rozgrywających się na ekranie. Może właśnie dlatego wydaje się czasem, że jej nie ma, bo za dobrze wtapia się w tło? Oprawa dźwiękowa takoż godna uwagi (dużo dobre) jakości speechów robionych przez wyluzowanych profesjonalistów - patrz akapit poniżej).

Humor, Z miał specyficzny smaczek, wywołany tak cut-scenka mi, jak i odzywkami robotów Sequel nie jest gorszy, może poza tym, że humor stał się bardziej, hm ... czarny? Cyniczny? Sarkastyczny? W każdym razie radzę wsłuchać się w teksty wygłaszane przez jednostki na polu walki (dużo ich), ak i oglądać od A do... Z:) cut-scenki. Tych za wiele nie ma i są zrealizowane w konwencji komiksowej animacji. (Jak dla mnie-średnio atrakcy) nej wizualnie.) Nie pamiętan już (to w końcu 5 lat!), ale w Z były chyba renderowane? Jeśli

tak, to byłby to spory krok wstecz. W każdym razie ironii tu sporo i to w dobrym gatunku. Tyle że bez znajomości angielskiego nie docenisz tego.

Obsługa jest prosta, ale wymagająca pewnej wprawy – szcze gólnie na początku, gdy trzebą się przyzwyczaić do okienko wego menu u góry, którego poszczególne tryby włączamy, przełączamy klikaniem dużych ikon. Adaptacja przebiega szybko, choć (co już wspomniałem) przydałby się jakiś tutorial Wskazane jest posiadanie trójprzyciskowej myszy /wskazane ale niekoniecznel):

> Podsumowując Z: Steel Soldiers, warto wspo mnieć o jednej wadzie, która sprawia, że ocena jest niższa, niż mogłaby być (o 1). Jest nią niestety zaznaczający się brak oryginalności. Z: 55 jest grą naprawdę dobrą, do której zachęcam. Ale prawda w oczy kole - nic NAPRAWDĘ nowego w niej nie znajdziecie. Wszystko, co tu jest pokazane (zwykle z polotem) - już wcześniej gdzieś, kiedy: było (No dobra, bunkra nie pamiętam... Być może długi czas tworzenia sprawił, że to, co było w momencie zaimplementowania w grze odkryciem, w chwili debiutu stało się norma? Nie wiem. Za to wiem, że w tym jednym elemencie Z wyrażnie utyka. Ale tylko w

Cze, mama! To ja, znaczy twój syn - bohater. Będę pisa krótko, bo łeb mi pęka i czerwono w oczach - kontrolk świecą. Wczoraj odebrałem pierwszy żołd i śmy se dali w blachę, kumasz. Trza się było zabawić, bo my już prawdziwa żołnierze są. Ten rozkalibrowany kosiarkisyn, kapral, co to żadnej cewce nie przepuści (nic, ino by indukował i indukował), puścił impuls, że niedługo na front jedziemy. To tylko parę dni ma potrwać, nie chrobocz. I jak przyjadę na przepustkę, to zrób mi drut miedziany w elektrolicie i z olejem mineralnym, bo jak na ten wojskowy suchy prowiant patrzę, to mnie aż w hydraulice strzyka i bieguny mi się przemieszczaki. Będę kończył, bo z dekodera priścili MP3 z sygnalen alarmowym. Ahaaaa... zapytaj taty, co to znaczy "kamikadze oraz "jednorazówki". Słyszalem, jak tak o nas mówił jakis pulkownik. Twoi AA-34.



















Producent: Dystrybutor Internet: ap prothers co.uk

gó nie audio/wideo oorzadna Al

 brak tuloriala oddziały nie nab era a ntro takie sobie w zua nie

Ocena:



Sami zobaczcie, jeki postęp dokonał się w grech od roku 1996.

CD-ACTION 18/2001

Lepsze niż pierwowzor. Do tego zabawi

Lepsze niż pierwowzór. Do tego zabawne! CD-ACTION

Waterloo LBA

Czasy wojen napoleońskich wydają się być bardzo wdziecznym okresem historycznym dla twórców gier strategicznych. Geniusz cesarza w dziedzinie polityki, jak i strategii wojennej pozwolił opracować zupełnie nowe standardy toczenia wojen w XIX wieku, również dał impuls twórcą, gier strategicznych do wypuszczania coraz to nowych tytułów osadzonych w realiach cesarstwa trancuskiego.

R. Cox

śmyjokazję dowodzić oddziałami wielkiego wodza w kampaosyjskiej, bronić ziem cesarstwa przed wojskami koalicji w roku teraz przyszła pora sprawdzić swe umiejętności w największej bitwie w okresie "studniowego" cesarstwa - a mianowicie pod Waterloo,

Sto dni to ostatni okres rządów Napoleona I - od jego przybyciu z wyspy Elba do Francji (1 III 1815) do powtórnej abdykacji (22 VI 1815). Po bezkrwawym opanowaniu kraju (wojsko-przeszło na stronę cesarza) i zdobyciu Paryża (20 III 1815) Napoleon ogłosi justanovienie monarchii konstytucyjnej i zadeklarował prowadzenie pokojowej polityki wobec państw europejskich. Mocarstwa koalicyjne odrzuciły tę deklarację uznając Napoleona I za wyjętego spod prawa. Pokonany w bitwie pod Waterloo (18 VI 1.815) przez rmię angielską księcia A. Wellingtona wspomagające ją oddziały pruskie marszałka G.L. Blüchera, Napoleon I abdykował, następnie został zesłany przez Brytyj-



godniejszej pozycj

Walka wymaga myślenia,

a do zwycięstwa nie pro-

wadzi mechaniczne i szyb-

kompromisowym w odnie-

kie klikanie myszka.

Mamy więc do czynie-

nia z rozwiązaniem

Waterloo jest trzecią z kolei grą strategiczną Waterloo na pewno nie jest Gettysburga Podobgwiazdą na firmamencie gier nie jak w przypadku pierwowzoru a także American Civil War. mamy do czyn enia ze



trategią czasu rzeczywistego z możliwością dokonania pauzy w dowolnym momencie rozgrywki. Takie rozwiązanie pozwala na zatrzymanie gry w dowolnej chwili celem przemyślenia kolejnego posunięcia, wybrania najskuteczniejszej formaii czy też zajecia najdo-

Waterloo pozwala przenieść się w rók 1815, by stanąć po stronie wojsk koalicji lub zostać jednym z generałów wielkiego wodza. Tytułowe Waterloo to liczące 1900 mieszkańców miasteczko leżące na północ od Brukseli. Bitwa, która odmieniła losy historii, jest tylko jednym z elementów gry. jako że przed decydującym starciem doszło do wielu potyczek, a nawet potężnych starć które miały dać obu stronom szansę na zajęcie najdogodniejszych

przydatne podpowiedzi. Biorąc pod uwagę

rozmar pola walki, jak i liczbę jednostek

biorących w niej udział szczerze radzę zasię-

gnąć informacji przed rzuceniem swoich od-

strategiczne podejmuje za

nas głównodowodzący w

tym przypadku lorg Welling-

ton lub Napoleon Bonapar-

te. Możemy zapoznać się

z rozstawieniem wojsk,

ukształtowaniem terenu i

przybliżonymi siłami prze-

ciwników, Informacje z tym

związane otrzymujemy dzię-

ki stylizowanej na sztabowa

mapie, jak i dzięki dość szcze-

zółowemu opisowi, który n'ejednokrotn'e zawiera

pozycji. Manewry iorda Wellingtona, głównodowodzącego siłami koalicji jak i Napoleona I sprowadzary się do wzajemnego badania sił przeciwnika i jego możliwości bojowych. Grając na zwłokę dowodzący wojskami angie,sko-pruskimi, dążyli do maksymalnego upadku morale oddziałów cesarskich, co w końcu udało się w stu procentach.

s eniu do RTS-ów i klasycznych strategii turowych. Przed każdą bitwą należy

dokładnie zapoznać się z po em walki i ustaw eniami wojsk, na co niestety

wpływu nie mamy. Do nas należy już czysto taktyczna robota, gdyż decyzje

W związku z tym teatr działań wojennych nie jest ograniczony do jednej twy, a obejmuje również historyczne starcia, które m ały miejsce przed rozgrywką. Łącznie mamy do czynienia z dwudziestoma historycznymi bata.iami. które zostały uzupełnione kolejnymi dziesięcioma o cha rakterze nipotetycznym. Scenariusz działań wojennych określonych jako

hipotetyczne oparty został na szczegółowej analizie wacji taktycznej w krytycznych dniach przed Water-100, w pełnej zgodzie z faktami historycznym poparmi relacjami świadków ówczesnych wydarzeń, iak reścią rozkazów, przesyłanych pomiędzy dowódca W szczegółach wygląda to w następujący spoobc. co by było, gdyby. Napoleon zaatakował o podzinie 9.30, a nie, jak to zrobił o godzinie 11.30, onadto jest kilka starć, które są zupełną fikcją, nie majdując żadnego uzasadnienia w wydarzeniach z

wie ma w Waterloo NLB opcji kampanii - wszelkie starcia są prowadzone w oderwaniu od siebie, aczkolwiek nie wykluto chronologicznej zgodności wydarzeń, którą pozostawiono

pjerwsze kilka bitewima charakter treningowy. Uczymy się - w warunkach polowych - manewrować oddziałami, stosować formacje - poczynając od - wpływa na zachowanie się oddziałów). Odziały pretalionu piechoty, a na armii wielorodzajowej kończąc

torialowe zmagania z własnym niekarnym wojskiem, jak i z niezbyt ważnym przeciwnikiem wspomagane są przez ukazujące się u góry anu instrukcje dotyczące korzystania z interfejsu, jak i taktyki wykorzynia oddziałów. Interfe's jest dość przejrzysty i niezbyt skomplikowany. oć na pierwszy rzut oka może sprawiać odmienne wrażenie. W zasadzie Iczas wydawania rozkazów posługujemy się myszką i kilkoma klawisza- Cóż z tego, skoro oddziały są do-Rtore ułatwiają płynne zmiany formacji.

Opanowanie sterowania oddziałami wojska jest niezbędne dla rozegrania kustopniowy żoom, jednak nie ma choćby najmniejszej potyczki. Pisząc najmniejsza, mam na myśli około dziewieć jednostek, w których łącznie jest około 4500 żołnierzy. Dla porównania - w największych starciach, określanych jako "masowe"(rzezie), bierze udział około 100 000 żołnierzy. (po każdej stronie) w dziesiątkech, a nawet setkach jednostek. Zgodnie z XIX-wieczną doktryną wojenną iska składają się z trzech podstawowych rodzajów jednostek: piechoty. kawalerii artylerii. Jest to oczywiście duże uproszczenie, jako że

k da z tych formaciji - w zależności od państwa, z jakiego nodzi i jakie jest jej przeznaczenie, dzieli się na szereg mian. Obrazuja to

wy poszczegó nych g up i ich umundurowanie, o czym jednak

"wkroczyliśmy na pole bitwy, warpoświęcić kilka słów tiom związanym z icana XIX wieku moż określić w trzech

wach "papier - nożyczki - kamień". Dla wyjaśnienia dodar chodzi o wyżej wymienione trzy formacje wojskowe. N eszą siłą ognia dysponuje piechota - ustawiona w szyku

liniowym. Na takie rozstawienie najskuteczniejsza jest szarża kawalerii, która zostaje jednak unicestwiona, gdy piechota przyjmuje szyk "jeża". Ta fr macja naraża naszych dzielnych żołnierzy na duże straty przy ostrzale. Dodatkowo wsparciem ogniowym służy artyleria, która bez osłony rozniesionej przez kawalerię piechoty staje się łatwym celem, dla dowolnej ma wpływu na ukształtowanie terenu, jak formacji wroga. (I tak bez końca, przeciwnik nożyczki, to ja kamień itd.)

Takie rozwiązania generują potrzebę ścisłej współpracy pomiędzy wszystkimi formacjami. Oczywiście są to założenia, których realizacja na polu bitwy pozostawia wiele do życzenia. Oddziały topnieją w mgnieniu oka i niestety dość szybko wychodzi na jaw niskie morale żołnierzy wychowanych w duchu pruskiej dyscypliny. Fatalnie spisuje się na polu bitwy kawaleria (kierowana przez gracza), która zawsze ma jakieś "ale" przed dokonaniem Szarży. Najczęściej po wydaniu rozkazu do ataku oddział konnicy wybiera poje najbliższy do zaatakowania cel, co nie pokrywa się z założonymi przez gracza celami taktycznymi. Gdy wreszcie szarża jest już możliwa, wrogie oddziały zazwyczaj przyjmują odpowiedni, czyt, obronny, szyk, co wyraźnie nie podoba się kawalerii... I w rezultacie mamy cała brygadę jeźdzców szwędających się w rozsypce po polu bitwy.

Drugi minus to realizm ostrzału artyleryjskiego. Rozumiem, że technologia wykonania dział w ówczesnym okresie pozostawiała wiele do życzenia punktu widzenia celności. Gdy jednak stanowisko ogniowe wstrzelało się odział przeciwnika, wystarczyło kilka salw, aby zamienić cały batalion w Hadnice poszatkowanych narządów wewnętrznych. Autorzy Waterloo nie nieli chypa żadnego pojęcia o tym; jakie spustoszenie w szeregach wroga Ryni celne trafienie kartacza. Artyleria - strzelając celnie do stojących w iejscu oddziałów - po dwudziestu salwach jest w stanie zmniejszyc czebność wroga o zaledwie kilka procent.

To tylko niektóre z niedociągnięć dotyczących realizmu walki, nie są one jednak bardzo uciążliwe dla zagorzałego fana strategii. Rekompensuje je at mosfera panująca na polu bitwy - tworzona przez okrzyki szarżujących konnych, rozkazy wydawane przez pomniejszych dowódców i przege wszystkim salwy oddawane przez stojących w szyku l niowym źołnierzy. Metoda walki w linii, mimo że uznana za barbarzyńską i nieżbyt skuteczną (marnotrawstwo żołnierzy), wydaje

mi sie najbardziej widowiskow fascynująca.

Widok, jaki roztacza się przed nami po rozpoczęciu bitwy, niestety nie powala na kolana, aczkolwiek nie odbiega od dzisiejszych standardów. Pole walki jest niesamowicie rozlegie, ale nie widać na nim dokładnie ukształtowan a terenu (które zentują się całkiem ciekawie z tego względu, że autorzy

odtworzyli aż sześćdziesiąt oryginalnych wzorów mundurów, charakterystycznych dla epoki-napoleońskiej. Dla znawców tematu to prawdziwa gratka.

słownie miniaturowe. Wprawdzie Waterloo zostało wyposażone w.kilszans na prowadzenie bitwy w jakimkolwiek zbliżeniu, które niestety ogranicza pole widzenia. W szczególności odnosi się to do pitew okre-ślonych jako masowe (przede wszystkim finalne, składające się z





zterech faz Waterloo). W akich bitwach z powodu ogromu przestrzeni i l cz by oddziałów jedynym sposobem na ich prowadzenie Jest maksymalne pomniejszenie widoku, co sprowadza się praktycznie do oglądania gąszczu flag ednostek i dowodzących



Nieciekawie rozwiązana została sprawa edyto ra bitew. W tej kwestii jesteśmy władni wybrad tylko rozmiar mapy i określić, która strona jes stroną atakującą, a która broniącą. Cracz nie rozmieszczenie jednostek. Tak więc jest to bardziej losowy generator bitew niż edytor osłownym tego słowa znaczeniu



Waterloo pozwala na grę sieciowa nawet ośmiu dowódcom. Można grać przeciwko sobie, jak też "drużynowo" przeciwko komputerowi. Rozwiązanie wspaniałe. Jednak sypie się w gruzy w momengdy jeden z graczy użyje pauzy.

Waterloo na pewno nie jest gwiazdą na firmamencie gier strategicznych, ale nie zasługuje też na potępienie, mimo wspomnianych wyżej niedociągnieć. Braki te rekompensuje klimat gry, a przede wszystkim fakty historyczne, ktore

są jej głównym tematem. INFO · INFO · INFO

strategicznych.

CD-ACTION DB/2001

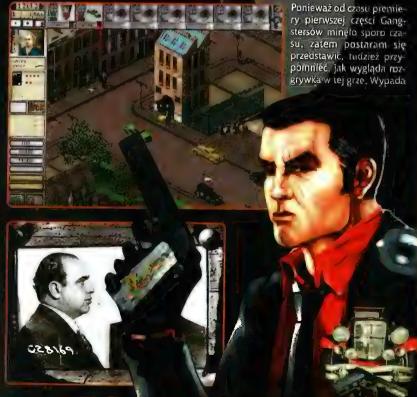
Tylko dla fanow epoki napoleońskiej.

Tylko dla fanow epoki napoleońskiej. CD-ACTION 08/2001

Vendetta

Ulver 0132.Los Geyos Mizeria Death Squad

tersach szefowie Eidos nie zbili majątku: nie lolejnej wyspy czy odrzutowca, ale z pewnością nieżle a i recenzje zbierala pochlebne zatem posunięciem producenta w takim przypadku jest stworzenie sequela, dzięki czemu na mym biurku wylądowało pudetko z Gangsters 2: Vendetta Dczywiście myd przewodnia nie zmieniła się ani o jotę Identycznie jak w części pierwsze, zadaniem gracza jest stworzyć organizację priestępczi ktora przejmie kontrolę nad pantwem, umownie nazwanym Temperance. W sumie do wykonanie czy raczej zaliczenia jest dwadzieścia epizodów w osiemnastu miastach. Stworzono przy tym całkiem nieztą fabulę Gracz wciela się w postać Joeya Bane'a, syna szefa mafii. Móry gime z reki gangsterów rywalizucego gangii. Jory obejmuje po nim schede i, jak latwo się domyślić.



w tym miejscu również wspomnieć o tym, że choć G2, sądząc po screenach, zapowiada się na wysoce skomplikowaną, to w rzeczywistości tak nie jest. Wystarczy włączyć na dosłownie piętnaście minur doskonały tutorial, aby bezbłędnie opanować prościutki interfejs. Pożniej twa kariera zależy już tylko i wyłącznie od zmysłu taktycznego

Ze słownika początkującego mafiosa

Gangster (z języka angielskiego) - członek gangu, przestępca, bandyta.

łakuza - termin przyjęty do określenia japońskien organizacji przestępczych, ich członków lub tez ogólnie japońskiej mafii. Nazwa yakuza (dostownie "osiem – dziewięć trzy") pochodzi ze starej (XVII-XVIII wiek) gry hazardowej w trzy karty ("sanmai - karu ta") i oznacza osobę, która przegrata. Organizujące się w okresie Edo (1600-1868) grupy przestępcze przejęły ten termin, określając nim wyrzutków społecznych prowadzących walkę z konwencjonalnym społeczeństwem. Obecne organizacje yakuzy powiązane są m.in. z handlem narkotykami, hazardem i prostytucją, a liczba ich członków w 1990 była oceniana na ponad 88 tys., zrzeszonych w 3305 gangach. Członkowie yakuzy uwazają się za spadkobierców samurajów i działają według ściśle określonego kodek-

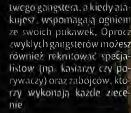
Mafia włoska - tajna organizacja o charakterze przestępczym, mająca swoje korzenie a Sycylii jeszcze w okresie średniowiecza. Organizacja samoobrony ludności przed ocymi wojskamı ı napadami rozbójników, Po zjednoczeniu Włoch, posługując się halami separatyzmu sycylijskiego, służyła reakcyjnym stronnictwom politycznym. Ukształwała się w drugiej polowie XIX wieku, uzurpując sobie prawo do zastępowania instycji państwowych. Ludzie związani z mafią włoską opanowali wszystkie struktury włazy na wyspie, a później na znacznym terytorium Włoch i we władzach centralnych. afia włoska rozwinęła swoją działalność takze w USA po gwaltownej emigracji zarobrowej Młochów do Ameryki od początku XX wieku. Mafia działa nie tylko na Sycylii, ale akże w Kalabrii ('ndrangheta), Neapolu (camorra) i Apulii (sacra corona unita). Na zele kazdej rodziny mafijnej stoi capo (szef) mający do dyspozycji "doradców" (coniglieri), a na samym dole drabiny znajdują się "zołnierze" (soldati). Szefowie tworzą dzaj rady - "kopulę" (copola). Na czele całej organizacji stoi capo di tutti capi ("szef vszystkich szefów"). Naczelną zasadą kodeksu honorowego jest "omerta", tj. przysięga milczenia. Wydaje się, ze obecnie mija juz okres potęgi mafii w życiu politycznym i

Często rozumie się pod tym pojęciem okres w historii USA (1920-1933). Wprowadzona ostala jako 18 poprawka do Konstytucji USA, Ratyfikowana 16 l 1919. Zakazywała na erenie USA produkcji, importu i eksportu, przewozu i sprzedazy wszelkich napojow aloholowych. Wprowadzenie prohibicji w zycie w 1920 w wyniku ratyfikacji było ogromnym sukcesem Amerykańskiego Towarzystwa Krzewienia Wstrzemięźliwości oraz ruchu sufrażystek. Okres obowiązywania prohibicji był typowym przykładem zasady nieamierzonych skutków. Reformatorzy otwarcie twierdzili, że została wprowadzona przew "powszechnie znanym pijackim przyzwyczajeniom imigranckich robotników". Zamiast zachęcić mmejszości narodowe do przejmowania amerykańskiego sposobu zycia, orzyczyniła się do ich wewnętrznej konsolidacji. Właściwie wówczas ukształtowała się rganizowana przestępczość (mafia). W rezultacie można było pić alkohol częściej, w prszych warunkach, gorsze gatunki i po wyższych cenach. Ustawa skłóciła społeczeńtwo amerykańskie, dzielące się na "suchych", tj. zwolenników prohibicji, i na "mokrych", czyli jej przeciwników. Zniesienie prohibicji było jednym z głównych haseł w kampanii wyborczej F.D. Roosevelta w 1932. Na mocy 21 poprawki zostala zniesiona,

Cosa Nostra (z włoskiego nasza rzecz, nasza sprawa) – włoskie określenie współczenej odmiany dawnej mafu sycylijskiej, występującej obecnie w USA. Użyte po raz pierwszy w 1963 podczas składania wyjaśnień przed komisją senacką USA. Cosa Nostra ikłada się z 24 znanych tzw. rodzin mieszkających w różnych miastach USA, z których rażda liczy od 20 do 1000 członków. Powiązania z legalnie działającymi przedsiębiortwami pozwalają jej na "pranie brudnych pieniędzy". Mimo niewatpliwie włosko-sylijskiej genezy, wg obecnych źródel, Cosa Nostra sklada się wyłącznie z rodowitych

mizacyjnego, jakim obdarzyła cię natura. W zasadzie gra ta niewiele i się od chociażby Pizza Syndicate 2 (linna sprawa, że we wspoanej Pizza Syndicate 2 także mielismy do czynienia z mafią) Jednak racz nie musi piec pizzy, a w wolnym czasie terroryzować społecznoniasta. W Gangsters 2: Vendetta przenioc i walka z konkurencją sa amiejsze! Jako Joey jestes szefem całej organizacji, a pod sobą gangsterow, którym wydajesz odpowiednie rozkazy. Rekrutuje się na podstawie ogłoszeń prasowych. Zdziwieni? Jesli w naszych riennych dzienníkach królują ogloszenia typu: "Seksowna osiemnaatka zadziwi Cię. Zadzwoń XXX-XXX", to dlaczego w prasie w nperance, kraju w oczywisty sposób wzorowanym na USA lat dwuwith pie mogą się pojawiać ogłoszenia gangsterów poszukujących

visdni posiadają różnorodne zdolności, o czym informują nas zy innymi wymyskie pseudonimy w stylu "Lightning" czy Ham-Jedni doskonale strzelają, inni perfekcyjnie opanowali jazdę ochodem, który tak jak w filmach gangsterskich jest ważnym eletem wojny gangów. Ale o tym poźniej. Te umiejętności rosną w e gry, tak jak w erpegach twoi podwładni stają się coraz lepsi lepsze w tym wszystkim jest to, że podwładnym możesz zapewnić ne w postaci czterech mięśniaków. W razie potrzeby zaslaniają oni



Polecenia, jakie możesz wydawac, są różnorodne Od defensywnych, typu pilnowanie własnej kwatery, samachadowy zwiad czy patrolowanie okolicy, do ofer





Gangsterskie gry to w ostatnich latach popularny temat. Kiedyś szokowały tematyką, obecnie po prostu się w nie gra jak w każdą inną grę. Sequel jednej z pierwszych pozycji o tej tematyce - Gangsters - pozwala na wcielenie się w postać szefa mafii.

> sywnych. Ofensywne to choclażby zabicie gangstera rywalizującego: gangu, podłożenie homby, zniszczenie siędziby przeciwnika etc. Nie samym wyrzynaniem członków wrogiego gangu człowiek jednak żyje i czasem trzeba wykonać inne zadanko Brakuje kasy? No to co za problem zrabować trochę zielonych papierow w banku? Nie zabraklo także tak oczywistych spraw, jak chociażby przekupstwo. Przekupieni policjanci przymykają oczy na twój niecny proceder, a swiadek z

wypelianym portfelem będzie milezal jak grób, choc widział jak twój maliozo kogos ny do dyspozycji da-

CD-ACTION

gangsterzy i Tomasy Gus

CD-ACTION

Recentge

kazy, jakie wydawał zapewne swym podwładnym Al Capone ponad siedemdziesiąt lat temu.

pozoru wydawać by się mogło, że wystarczy wydać odpowiední rozkaz i po sprawie. Nie ma jednak tak łatwo. Nawet banalne zabicie wrogiego gangstera wymaga zmysłu taktycznego. Najprostszym sposobem jest zaatakowanie go, gdy wchodzi lub wychodzi z baru, siedziby czy jakiegokolwiek innego miejsca. Przeważnie jednak jest on otoczony wianuszkiem ochroniarzy, a zatem niezmiernie cieżko go zabić i samemu nie dać się sprzątnąć. Zwykły atak nie ma większego sensu, lepiej jest wykorzystać sposób znany z gangsterskich filmów, czyli podjechać samochodem i ostrzelać wroga Taki atak jest skuteczniejszy i bezpieczniej szy. Sarnochód jest ważny w Gangtersach 2 również z innych powodów Dzięki niemu można się szybko przemieszczać, a w większości epizodów mamy limit czasowy, każda sekunda jest zatem cenna. Samochody podobnie jak broń, kupuje się.

Szkoda, że nie można zwyczajnie ich kraść tak jak w GTA. Warto odnotować, że do wyboru mamy rôżne typy samochodów. Nie tylko osobowe, ale też

W arsenale natomiast znajdziesz raczej typowe bronie służące ma porachunków gangsterskich. Swych podisz w sławne Tommy guny, pistolety, snajper dziej wyhochowych zabawoł - bomby coary sięg i sile ognia. Ach, prawie bym zapomniał na ta istotny wpływ na przebieg roże od Mani ryśli znawnę por dnia. Kiedy zapad mno ulice ustoszają łatwiej jest podejść przed od i za to celność ognia maleje.

m piszę, jasno wynika, że to wszystko już kiedyś, gdzieś, w jakiejs grze mieliśmy. Gangsters 2: Vandetta nie grzeszy może prygonalnością, raczej powiela pomysły z innych "gang

sterskich gier", jak GTA. Pizza Syndicate 2 czy Gangsters: Organized Crime; nie zmienia to jednak w niczym faktu, że gra się znakomicie. Adrenalina wręcz się gotuje, gdy czas ucieka, a my jesteśmy dalej zakończenia epizodu niż

> Vic nie jest jednak doskonałe jiw przypad ku Gangsters 2: Vendetta musze wytknac uutorom stabą animację postaci oraz rzedpotopowe dźwięki. Odgrosy wydawane przez konających gangsterow, suzaly z broni czy silnik samochodu są żemują: ce Klika lat temu robiono

epsza oprawe dźwiekowz w





grach klasy B. Dużo lepiej jest z muzyką. W uszach słyszymy mariaż muzyki w klimacie z lat dwudziestych z filmowa. Brzmi to bardzo ciekawie i w

żadnym wypadku nie nuży. Wspomniane animacje też są jakby z innej bajki, takiej leciwej bajki. Samochód porusza się po ulicach mniej więcej tak, jak pojazd w osławionej gierce Ghostbusters (kto to jeszcze pamie ta?). Wygląda ładnie, ale animację ma koszmarną. Podobnie jest z postaciami. Niezgorzej wyglądają, lecz oglądanie, jak biegają czy strze-lają, jest tragiczne dla oczu. Panowie, w 2001 roku takie animacje? Na nie! Na siłe mogę również wytknąć grufikom brak inwencji Moystkie miasta prezentują nam taką sami, architekture. Nie włoczej. Wszystkie miasta prezentują nam taką samą architektur mowie, za brzydka, lecz gdy się patrzy cały czas na takie same by wnkla parki, to po jakims ceasie staje się to nudne. Nie jest to także graf heate 2 Jednak 16 humw in W dz czasach trochę mało. Detali też jakby niezbyt dużo, czyli grafika ujdzie w tłumie. Jecz nie imponuje i szczerze powiedziawszy, z lekka rozczarowu-

> arozo ciężko mi jest ocenić w jednoznaczny spoob Gangsters 2. Vendetta. Czuję chyba lekki niesyt, a z drugiej strony grało mi się w tę gre wdę przyjemnie. Wciąga jak mało ktora t z lekka archaiczna grafika oraz daby dzwie e pozytywnego wrazenia. Myslę, że p aletą Cangsters 2: Vendetta jest bd. luze możliwości popisania się mktycznym, a przy tym nie jest nadmierana. No i ten specyficzny klima-



INFO · INFO · INFO

Plusv:

Akcelerator:

akby się mogło wydawać

EXPANSION SET LORD OF DESTRUCTION

ie minal jeszcze rok od premiery Diablo 2, a już na epowych polkach pojawił się dodatek noszący tytul "Pan Zniszczenia". W gustownym, jak to iblo, pudelku dostajemy dwie płytki. Jedna reznaczona jest dla milośnikow scieżki Użwięwej z gry, druga najbardziej interesuje gruczy

asiu

ozpakowaniu pudełka ukazuje się klasyczna za ość. Najważniejsze z tego jest podwójne pudełz płytkami. Mająr już zamstalowane Diabło 2. rzacamy jedną z nich do napędu CD i już po kilku urach potrzebnych na skopiowanie 800 megabajtów danych możemy Początkowo nie widać żadnej większej różnicy, to samo intro co esmej i to samo menu. Nowości ujawniają się dopiero przy próbie oczęcia nowej rozgrywki. Kto śledził zapowiedzi ukazujące się w prasie omecie, wie, że są to dwaj nowi bohaterowie, którymi można grać cej informacji o nich znajdziecie w instrukcji, a tu tylko kilka słów

wsza z nowych postaci to zabójczyni, Assasin, kobieta wyszkolona, y zabijać szybko i precyzyjnie. Siła mięśni nie jest jej najsilniejszą m, ale doskonałe wyszkolenie w "obsłudze" lekkiej broni oraz w wianiu magicznych pułapek czynią ją postacią bardzo milą w wiczeniu nawet na samym początku. Jej towarzyszem wśród now jest druid. Wbrew pozorom, to nie siwowłosy brodaty Mek wzywający trzęsącym się głosem pomocy sił natury. To ny człowiek, potratiący rozwiązywać problemy zarówno przy yciu siły kzycznej jak i magii. W późniejszych fazach gry wając umiejętności transformacji, potrafi zmienić swe ciało w wiedzia czy wilka. Potrafi również wzywać istoty pomagamu w walce. Oczywiście to bardzo pobieżny opis nowych taci, na podanie wiekszej ilości informacji raczej nie ma tu nisca Dość powiedzieć, że obydwoma gra się przyjemnie i na mo znajdą one swoich miłośników. Niestety, przydatności nowych postaci w internetowej nie mogłem sprawdzić w chwili pisania tego tekstu, gdyż do alnoj premiery sklepowej brakowało kilku dni. Z pewnością niedługo vi się tekst na ten temat, więc mam nadzieję, że wybaczycie

zapewne wiecie. Blizzard nie poprzestał na miu dwóch nowych postaci. Dodatek w pełni in na wysoką ocenę za sprawą kilku innych wości. Przede wszystkim pojawiło się trochę ir



nowacji. Znacznie powiększona pojemność skrzynki do przechowywania rze-

Również same przedmioty zostały poddane modyfikacji, a właściwie odano całe mnostwo nowych, czesto bardzo przydatnych elementów. Nie maisu wymieniać wszystkich nowych kategorii, ale trzeba wspomnieć o kilku vażniejszych. Tak więc pojawiły się przedmioty, które moga być używane lko przez konkretną klasę postaci. Są one zazwyczaj lepsze od tych "ogólnie tepnych z poza tym niektóre umiejętności działają tylko w połączeniu z mi. Poza tym poszerzono możliwości oferowane przez przedmioty ze "slotanie dość, że można znaleźć fanty pozwalające na zamontowanie większej wcześniej liczby przedmiotów, to jeszcze powiększono asortyment rzeczy, za pomocą których możemy dokonywać modyfikacji. Teraz istnieje możliwość stworzenia naprawdę potężnych przedmiotów praktycznie od zera. Nic jednak nie zastąpi prawdziwych artefaktów. a szczególnie ich zestawów Wszyscy ko lekcjonerzy powinni się ucieszyć z możliwości poszorzenia swoich zbiorów

> Rzecz jasna. wszystkie te porozrzucane bez ładu i składu przedmioty służą jednemu celowi. A jest nim oczywiście gromienie przeciwników, których wraz z dodatkiem pojawia się jeszcze więcej i jeszcze bardziej zróżnicowanych. Nawet grając od samego początku, można spotkać nowe potwory, które nie stanowią większego wyzwania niż te starsze, ale na pewno urozmaicają grę

A właśnie, wypadałoby jeszcze powiedzieć, na jakiej zasadzie to wszystko działa. Instalując Diablo 2 i dodatek do niego, otrzymujemy grę, która wygląda jak normalne Diablo 2. Nic w tym dziwnego, bowiem dostęp do całego nowego aktu oferowanego przed dodatek otrzy mujemy dopiero wtedy, gdy wykonamy wszystkie zadania, jakie stawia przed nami gra nierozszerzona. Dopiero wtedy możemy wybrac się na pustkowia barbarzyńców, gdzie naszym celem będzie zabicie Baala, czyli (podobno) ostatniego zlego, który zagraża naszemu światowi. Nowy akt to wyzwanie dla najlep szych, nie ma w nim ani chwili na odpoczynek, a mimo to zabawa jest przednia

Uważam, że D2: LOD jest rzetelnym dodatkiem. nieoferującym być może zbyt wielu widocznych nowości, ale pozwalającym na nowo poczuć satysfakcję z gry. Tytuł ten na naszym rynku został wydany w postaci zlokalizowanej, a ta.

podobnie jak wersja podstawowa, została wykonana na wysokim poziomie Za cenę nieprzyprawiającą o zawrót głowy każdy miłośnik Diablo otrzyma

dodatkową dawkę rozryw ki, a o to przecież chodzi w



INFO · INFO · INFO

⊃lusy:

Dystrybutor: CD Projekt jet (022) 519 69 00 Internet:

Wymagania: Windows, P233, 64 MB RAM, Akcelerator:

po prostu dopr, dodatek

· hmm, moze mógiby byc wiekszy

Ocena:

CD-ACTION |

Prohibigis, gangsterzy i Tommy guny

Defend the Fleet

Zaiste, twórcy gier mogą wszystko. Mogą zmienić historię, mogą tworzyć bogów, mogą przykuć nas do monitorów, sprawiając, że "real-life" pójdzie sobie w odstawkę na dłuższy czas. Mogą sprawić, że gały wyjdą nam na wierzch, a w mózgu będzie się kolatać jedna myśl - "niecesamowite". Niestety problem w tym, że nie wszyscy - i nie zawsze. Jedni nie potrafią, inni ostatnio chyba nie chcą (nie będę pokazywał palcem, ale fani Star Wars wiedzą, do kogo piję).

Matrix

categorii zaliczyć twórców tej gry? Otóżkramnom zdaniem - do obu naraz. Tak jest, nowle ¿ Wizardworks nie tyle, ze nie potrafią nas aciekawić, co wyrażnie nie chcą nawet spróbować. Robia zwykle gry niskobudżetowe i wyraźnie słyszę, jak ich twórcy

mówią: "ludzie, za te pieniądze nie oczekujcie niczego wielkiego". I to się wykle sprawdza. Zresztą przypomnę wam kilka tytułów: Robot Arena, Beachhead 2000, jakiś paintball, Camivores Ice Age... Jeśli pamiętacie recki tych gier, to wiecie, że regulamie brały baty albo nie wzbudzały nadmiemego entuzjazmu graczy. (Jedyną grą WizardWorks, która zdobyła sobie jakąś renome, jest seria Hunterow - Deer Hunter, Bird Hunter itd.)

l oto mamy na tapecie ich najnowszy produkt - PH: Defend the Fleet Czym jest ta gra? Tu są dwie odpowiedzi: czymś, co zrobiono, by zała (prawdopodobną) pearl-harbor manię, którą spowoduje zapewn sywnie reklamowany film. W sumie zaś gra jest typową, do bólu, a strzelaninka, ktora az się prosi o przeniesienie na konsole i automaty co Mówi się, że żołnierz nie powinien myśleć - on ma tylko wykonywać rókazy. I gra ta doskonale ilustruje te teze, gdyż w ciągu - hm.,. dwóch godzin, bo więcej grać się nie da - wasz umysł skazi co najwyżej jedna myśl; " hej. przecież to ewidentnie Beachhead 2000 przerobiony na PH!".

Nasze zadanie? Otóż siedzimy na dziobie statku i zasadniczo grzejemy (czemu zasadniczo - zaraz wyjaśnie) we wszystko, co jest w powietrzu. A są tam japonskie mysliwce (tu: w roli mysliwców bombardujących) - tak, słynne Mistubishi Zeke vel Zero - tudzież masa cesarskich bombowców (Kate, Val), które starają się nam zrobić "kuku". Swoją drogą, samoloty są całkiem ładnie wymodelowane i gdyby nie to, że pomalowano je na jadowicie żółty kolor (!), to bym się ich nie czepiał. Ja wiem, że to arcade ówka, ale

Broni mamy multum (z czego podstawowa ma nielimitowaną amunicję).

włączając rakiety (na szczęście niekierovane!), działka, cekaemy itp. lest naet radar, zeby nie było za trudno - no nie jest. Japończycy najwyrazniej już rtedy (na samym początku wojny) iznali, ze samobójcze ataki rulez. Zatem valą falami, nie bawiąc się w jakies ijegodne samuraja uniki czy ataki z ufy, co utrudnia nam celowanie.) Jedyne co należy zrobić to naprowadzie elownik i pacnać odpowiedni klawisz Ostrzegam, że czasami w powietrzu poasviaig się też nasze, tzn. amerykańskie. nysliwce więc można niekledy ewe



strzelamy. Ale niekoecznie, gdyż "sprucie" roiei maszyny nie powo vierać ogień do KAŻDEtracimy swego", odpoviedź brzmiała: *niech be zie wam przykro" Hm. .

wiem, z czego są wykonywane te samoloty, gdyż po trafieniu odpowiednia jeden mąż zamieniają się w nicośc Ot, rozsypują się w mem, gra arcade...) Od czasu do czasu życie uatrakcy podwodne. Wprawdzie jest ich duzo mniej niż samoloto ale i tak z 30x więcej niż Cesarstwo Japonii miało w całej swojej historii. Z. opuszczamy lufe z nieba na poziom horyzontu i trzask! Po kłopocie: Tak si w kolejnych migh do znudzenia. To zresztą następuje dość szybko, myślę, że nawet najwię szy fanatyk da sobie spokój po maksymalnie jednym dniu grania - bo albo się znudzi, albo ukończy grę

Żeby choć wyróżniała ją grafika albo muzyka. Ale nie. Wspomniałem już o ładnych, acz dziwnie pomalowanych samolotach. Reszta jest już gorsza - czasem wręcz brzydka (paskudne tekstury!). Nie wiem, jak to zrobiono, że gierka wymaga akceleratora, a widać piksele (czy raczej voxele?). Duuuża sztuka. O muzyce mogę tylko powiedzieć, że jest. A jaka jest, ciężko mi powiedzieć, gdyż wolałem ją wyciszyć - efekty dźwiękowe są całkiem dobre, wiec ich stuchatem. Dziwicie się? Natural nie, możecie zapomnieć o jakimkolwiek multiplayerze itp. W zamian dodano co nieco informacji dotyczących faktycznych wydarzen w Pearl Harbour ("uczymy i bawimy"? -))

Jak ocenic PH: DtP Nisko. Raz. że jest do bólu trywialna. Dwa, ze odgrzewane danie. Trzy, ze poniżej przeciętnej, jesli idzie o audio-wideo. Grywalność też ma mizemą. Cztery, ze robiono ją ewidentnie "na odwał się", czego ni lubie, bo uwazam, ze robote nalezy robic albo najlepiej, jak się umie, alb pieniadze lepiej przeznaczyć na pójscie do kina - choćby na wspomnia Pearl Harbor Zobaczycie, że Japończycy umieli mbie uniki, a żości to byli piloci, nie ich maszyny

INFO · INFO · INFO

Dystrybutor Internet:

nieco edukacji w grze grafia kako calość
możeny potwiczy m jeśnie osobno warto zaznaczyć
palca wckaznaczog
i adne modele samolotów wrdoczny brak
przywolie efekty dzwiękowe szybko sie nuuudziii



Premiera polskiego czasopisma Oficjalny Magazyn Playstation2 coraz bliżej...



Train Simulator

Pociag, a właściwie parowa lokomotywa, była pierwszym urządzeniem technicznym, którego wynalezienie pozwoliło homo sapiens przekroczyć niepokonaną od początku ewolucji bariere prędkości wynoszącą około osiemdziesięciu kilometrów na godzinę. Przez tysiące lat, wykorzystując siłe zwierząt pociągowych, człowiek nie był w stanie poruszać się szybciej. Nadejście wieku dziewiętnastego i wynalezienie silnika parowego błyskawicznie zaowocowało skonstruowaniem lokomotywy parowej. Początkowo pokraczna i wolna niczym ślimak, szybko przeobraziła się w monstrum, o którym pisał Julian Tuwim w swoim

R. Cox

ten dał początek nod transportu masoweeki któremu na wielkie egłości człowiek może przemieszczać siebie i wszelkie towary. Kolej "rozpleпiła się" niczym stalowa pajęczyna gigantycznego pająka, oplatając kulę ziemską swymi nićmi.

Postęp technologiczny nie ominął również kolei, nie widać już na stacjach buchających parą parowozów, które odchodząc do lamusa pozostaną symbolem kolejnictwa. Pojawity się silne i potężne lokomotywy spalinowe oraz elektryczne pociągi bijące rekordy prędkości, które powoli zbliżają je do prędkości osiąganych przez samoloty śmigłowe.

Zapytacie, po co to napisałem? Zatem znajdźcie mi kogoś, na kim nie robi wrażenia ogrom i potęga maszyn pędzących po stalowych szynach. Nawet małe dzieci zafascynowane łoskotem pędzącego pociągu odwracają główki i z uwielbieniem wypatrują pojawienia się lokomotywy, której przyjazd oznaimiany jest przenikliwym dźwiękiem syreny.

Setki, a nawet tysiące ton żelastwa przemykającego przed naszymi oczami mimowolnie wywołują gęsią skórkę na plecach.



Pociągi budzą podziw, strach (złość, gdy się spóźniają), a niektórych nawet fascynują. Zastanówcie się, czy nie mielibyście ochoty zasiąść w kabinie maszynisty i poczuć, jak za pomocą jednego ruchu ręką wprawiacie w ruch ważącego 5000 ton potwora - poczuć, jak to jest zasiąść w pojeździe, który ma "pod maską" nie nedzne 350 koni, a na przykład 6000?



Marzenia fascynatów już się spełniły, a to dzieki firmie Microsoft, specjalizującej się w symulatorach lotu, która postanowiła zrobić coś dla sympatyków kolejnictwa.

Do tej pory koleje znalazły swoje odbicie w wirtualnym świecie tylko w aspekcie ekonomicznym i logistycznym, więc, nie licząc zapomnianego już "symulatora" stworzonego na C 64. Train Symulator jest dziełem precedensowym. Zastanawiam się, dlaczego tak późno?

Zalewają nas setki lepszych i gorszych symulacji samolotów, sa-

mochodów, czołgów i innego żelastwa (a nawet koni "żywych"). Co takiego jest w pociągach, że są tak niepopularne wśród producentów gier. Jakby nie było, pociąg jest ograniczony do poruszania się po szynach. Ktoś mógłby powiedzieć, że nie daje poczucia wolności, jakiego możemy zaznać, siadając za kierownicą szybkiego samochodu lub biorąc w ręce stery naddźwiękowego myśliwca.

To rzeczywiście ujmuje atrakcyjności takiej symulacji. Z drugiej strony, praca maszynisty nie wydaje się być zbytnio ciekawa. Wieczne podporządkowanie rozkładowi jazdy i otępiające wlepianie oczu w niekończące się linie torów. Ciągle to samo i chyba rzeczywiście nie ma czego

Cóż, w takim razie, wspaniałego może być w symulacji jazdy pociągiem? W jaki sposób Microsoft chce przyciągnąć graczy do tak kontrowersyjnego produktu? Po pierwsze, realizm - nie powinno być tu miejsca na jakieko wiek udogodnienia związane z prowadzeniem maszyny, a po drugie, sposób oddania wszelkich niuansów dźwiękowych i wizualnych, dotyczących kolei. Kryteria standardowe, jakby nie było, dla symulatorów, jednak w przypadku tak specyficznej produkcji poprzeczka musi być postawiona maksymalnie wysoko.

lak panowie z Microsoftu poradzą sobie z moimi wygórowanymi wymaganiami - przekonajmy się poniżej.

W symulacjach inhych rodzajów pojazdów sprawa przedstawia się dość jasno. Mamy, dajmy na to, samochody wyścigowe i tory, na których się ścigamy, mistrzostwa, treningi i inne. Podobnie w przypadku typowo militarnych maszyn. Wojna, poszczególne operacje, pojedyncze misje i pewna całość układa się sama. Co począć z pociągiem, który na dodatek nie jest opancerzony i uzbrojony?

Otóż mamy do dyspozycji sześć - de facto - istniejących lin'i kolejowych. które rozrzucono po trzech kontynentach. Dwie linie w Stanach Zjednoczonych, Europie i Japonii.

Dokonując wyboru linii kolejowych, jak i kursujących po nich pociągów postawiono na maksymalną różnorodność pod wzgledem technologicznym jak i historycznym. Europa jako ojczyzna kolei żelaznych reprezentowana jest przez pociagi parowe - legendarny Orient Express. wożący pasażerów



przez przepiękne austriackie Alpy do lat 30 naszego wieku, oraz The Flying Scotsman, który to pociąg (a właściwie parowóz) w 1923 roku osiągnął rekordową prędkość 160 kilometrów na godzinę.

Wysoka jakość wykonania oprawy graficznej, jak i dźwiękowej pozwala ocenić Train Simulator bardzo wysoko. Na plus działa również wysoki stonień realizmu.

W Stanach Zjednoczonych pojeździmy ekspresem Amtrak Acela, ultranowoczesnym pociągiem, który kursuje między Waszyngtonem a Filadelfią, oraz pomęczymy się, ciągnąc różnorodne ładunki przez dzikie ostępy na słynnej linii Burlington Northern Santa Fe Railway.

Niejakie rozczarowanie przynosi wybór linii w Japonii. Niestety nie usiądziemy "za sterami" najszybszego pociągu świata. Do wyboru pozostawiono nam Kyushu Railway Company oraz Odakyu Electric Railway. Pierwsza - to (prawie turystyczna) linia biegnąca przez malownicze tereny wyspy Kyushu, druga - to wręcz wiejąca grozą kolejka, która przewozi masy Japończyków do pracy w Tokio. Producenci Train Simulatora zapewniają, że trasy, jak i jeżdzące po nich pociągi w pełni odpowiadają swoim rzeczywistym pierwowzorom. Projekt każdej linii



konsultowany był wszechstronnie z wieloma wybitnymi osobistościami lobby kolejowego na całym świecie (nie wiem, dlaczego pominięto naszego ministra transportu).

Przed wstąpieniem w prawdziwa służbę kolejarską możemy, a raczej musimy, przejść naukę jazdy lokomotywą. Do wyboru mamy trzy typy lokomotyw, które wyróżniono ze względu na rodzaj jednostki napędzającej – lokomotywę dies owską, elektryczną i oczywiście parowóz. W tutorialu zapoznamy się z przykładami dostępnych w Train Simulatorze maszyn. Szczerze radzę skorzystać z tej opcji, gdyż sterowanie lokomotywą nie jest, wbrew pozorom, łatwe, a każdy rodzaj napędu wymaga





odmiennych zabiegów, których niewykonanie prowadzi do katastrof kolejowych. Przed wyruszeniem w trasę radzę też dobrze zapoznać się z "kodeksem ruchu kolejowego", którego zasady nie sprowadzają się tylko do trzech podstawowych kolorów dobrze znanych kierowcom

Informacje na temat ruchu na żelaznym szlaku znajdziecie w menu pomocy, które dość wyczerpująco opisuje wszelkiego rodzaju zdarzenia działania zachodzące podczas jazdy pociągiem. Posuniecie bardzo rozsądne z uwagi na precedensowy charakter gry, którą autorzy potraktowali bardzo poważnie. Nie polecam czytania helpa od deski do deski, bo to naprawdę obszerna lektura, aczkolwiek najważniejsze informacje należy posiąść, gdyż w innym przypadku nie pogracie sobie zbyt długo. Kardynalny brad na trasie momentalnie kończy bieg symulacji i nie wpływa dobrze na grywalność. Z drugiej strony, nie chodzi tu przecież o spektakularne łamanie zasad, bo nie takie było zamierzenie twórców.

Wracając jednak do poszczegó nych linii, to warto kilka słów poświęcić rodzajowi zadań, jakie na nas czekają. Generalnie każda z linii ma swoją specyfikę, która wynika z jej przeznaczenia, historii i rodzaju pociągów po niej kursujących (co oczywiście jest zdeterminowane przeznaczeniem). Dla wszystkich wspólne jest zadanie poznania trasy, czyli tzw. jazda próbna. Wybieramy jedną z dostępnych lokomotyw i możemy dokładnie spenetrować trase między dowolnymi stacjami, o dowolnej porze roku, dnia i nocy. Dla mnie była to przede wszystkim okazja zbadania wytrzymałości lokomotywy i jakości torowiska, czyli jazda - im szybciej, tym lepiej. Nie powiem, żeby każda lokomotywa miała doskomogli nasycić wzrok pięknem natury. Przedstawiciele miejscowej fauny często wskakują na tory i niestety nie mamy innego wyjścia, jak zatrzymać pociąg, ewentualnie dać sygnał dźwiękowy, co również niezbyt miło jest widziane przez kierownictwo.

> Stany Zjednoczone to już inna para kaloszy. Nie ma miejsca na sielankę, ponieważ dostajemy w swoje rece ogromny rozmiarów pociąg. Na najważniejszej w USA linii kolejowej, łączącej Waszyngton z Filadelfia, kursuje złożony ze zintegrowanych ze sobą sześciu wagonów i dwóch lokomotyw ekspres - Amtrak Acela. Elektryczny superpociąg (choć do TGV mu daleko) rozpędza się do 165 mil na godzinę i stanowi konkurencję dla linii lotniczych.

> > Jeżeli macie dość utyskiwań pasażerów na spóźnienia, warto spróbować swoich sił w roli maszynisty potwora kursującego na północnej części linii Santa Fe. Dosiądziecie tu potężnych dieslowskich lokomotyw, które są w stanie ciągnąć pod górę nawet sześćdziesiąt wypełnionych stalą wagonów. Ryczące monstra nie osiągają niewiarygodnych prędkości, ale jazda nimi to prawdziwa przyjemność. W tej części gry czekają nas naprawdę różne zadania. Od typowo manewrowej i dość aptekarskiej roboty, która polega na przestawianiu wagonów z jednej bocznicy na drugą, po niebezpieczne misje prowadzenia wielkiego

składu wagonów, które wypełniono łatwopalnymi materiałami, w wysokich górach, gdzie tory osiągają nachylenie 20 stopni. Najmniejszy błąd w takim przypadku kończy się utratą kontroli nad składem, gdyż w takich warunkach na nic się zda moc silników obu lokomotyw i pociąg nieubłaganie potoczy się w dół.

W zależności od tego, na jakiej trasie się poruszamy oraz jakiego rodzaju zadanie wypełniamy, różne są restrykcje za niewłaściwe kierowanie pociągiem. Generalnie wykolejenie pociągu, spowodowane oczywiście nadmierną prędkością lub złym przełożeniem zwrotnicy, skutkuje natychmiastowym zakończeniem zabawy. Pomniejsze błędy zostaną nam wytknięte co do joty, nawet po zakończonym sukcesem kursie. Koniec



jazdy to również wynik zignorowania czerwonego światła. W lokomotywach rozwijających duże prędkości, jak i w przypadku ciężkich składów towarowych zainstalowano karne procedury, które automatycznie zatrzymują pociąg, niezależnie od naszej woli.

Ma to wpływ na ostateczny wynik przejazdu. Na szczęście nie dotyczy to lokomotyw parowych, które wbrew pozorom można rozpędzić grubo ponad wyśrubowane limity prędkości.

Biorąc pod uwagę sterowanie pociągiem, czyli manipulację wszystkimi dostępnymi w kabinie pokrętłami i dźwigniami, autorzy zapewniają o ich zupełnej zgodności z oryginałem. Podobnie rzecz się ma z reakcjami pociągu na nasze działania. Mimo iż moja styczność z pociągami ogranicza się do bycia pasażerem, jestem skłonny twierdzić, że zachowanie pociągu podczas jazdy jest w pełni zgodne z rzeczywistym.

najmniejszego znaczenia ze względu na dźwięki, które towarzyszą

nam w trakcie jazdy. Pomijam stukot kół, bo ta sprawa nie podlega dyskusii. Najważniejsze są odgłosy jednostek napędowych poszczególnych lokomotyw. Cichy szum elektrycznych turbin Aceli, który rośnie wraz z przyspieszeniem, by dojść do jednostajnego wizgu maksymalnych obrotów: stateczny pomruk diesla, który przeradza sie w ryk ujawniający moc drzemiącą wewnątrz lokomotywy. i oczywiście miarowo rosnący huk tłoków parowozów. Słychać dosłownie wszystko, co dzieje się w pociągu, dookoła niego i w ogóle wszędzie; klaksony samochodów, gongi na przejazdach, świergot ptaków. rże-

Dźwiek zmienia sie w zależności od punktu widzenia, odległości i jest wspaniałym uzupełnieniem tego, co widać na ekranie komputera.

Wysoka jakość wykonania oprawy graficznej, jak i wspomniane wyżej zalety dźwiekowe pozwalają ocenić Train Simulator bardzo wysoko. Na plus działa również wysoki stopień realizmu, który może jednak wydać się niektórym koszmarny i to nie ze względu na trudność sterowania Ruchomy pantograf w elektrycznej Aceli. spaliny wydobywające się z maszynami, ale ze względu na fakt, iż wszystkie zadania wykonywane są



wielu problemów, o tyle w parowozach staje się nieco uciążliwe. Jakby

nie było, musimy odwalać robotę mechanika i palacza. Przy maksymal-

nie realistycznej konfiguracji jazdy powinniśmy nauczyć się całych

sekwencji czynności, bez których pociąg nie ruszy lub zostanie uszko-

dzony (w każdej lokomotywie). W tych warunkach prowadzenie wyma-

ga naprawdę ogromnego skupienia. Dla mniej cierpliwych przygotowa-

no opcję uproszczonego sterowania, dzięki której jazdę można sprowa-

dzić do dodawania gazu i hamowania. W takim przypadku komputer w

parowozie odwala za nas brudną robotę dokładania do pieca, kontrolu-

ie ciśnienie w tłokach, dolewa wody itp. W pozostałych lokomotywach

automatycznie synchronizuje hamulce składu i rozdziela moc między

główną i pomocniczą lokomotywą. Jednym słowem, pozostaje nam

A jest co oglądać! Tak dopracowanego pod względem graficznym

symulatora chyba jeszcze nie było. Powala na kolana. Szczegóły oddane

na najwyższym poziomie, niesamowita estetyka wykonania, wspaniałe

modele pociągów, w których dokładność wykonania sięga ideatu.

lelektować się jazdą i podziwiać widoki.

ryczącego diesla i unoszone z wiatrem, a nade wszystko buchające dymem i parą przepiękne parowozy. Wraz ze zmianą temperatury palania dym zmienia kolor, podczas postoju otwierają się zawory i para malowniczo pojawia się między kołami lokomotywy. Gwizdek i w niebo idzie kłab pary, semafory świecą jak w rzeczywistości. Zmiany pory dnia, jak i porv roku nie dokonują się tylko na zegarku i kalendarzu. Niebo zmienia kolory - inny jest kat padania światła. Jazda nocą to również przyjemność, gdyż dwustopniowe światła naprawdę rozświetlają okolicę. Na szybach wagonów i połyskliwych korpusach lokomotyw błądzą refleksy światła. Wynurzający się z kanionu pociąg najpierw rozświetla tory światłami (oczywiście wprzód słychać, że nadjeżdża), by później wyłonić się niczym stalowy wąż.

Dopracowanie elementów otoczenia torów uderza taką starannością, że warto też włączyć Train Simulator tylko po to, by podziwiać krainy, które przecinają linie kolejowe. Wyspa Kyushu urzeka zielonymi pagórkami i rozsianymi pośród nich schludnymi miasteczkami, podmiejska kolejka przedziera się w gąszczu biurowców, a w ich oknach odbijają się przejeżdżające wagony. Ciężki pociąg na przełęczy w Montanie "wyławia" reflektorami przemykające po torach i w gęstym śniegu spłoszone samy. Orient Ekspres wije się między ośnieżonymi alpejskimi łąkami. Przykłady mógłbym tak mnożyć bez końca. radzę jednak zobaczyć na własne oczy.

W trakcie jazdy istnieje możliwość spojrzenia na pociąg z sześciu perspektyw. Podstawowa perspektywa to oczywiście ta z kokpitu, w którym wszystkie wskaźniki są ruchome i podlegają wpływowi naszych działań. Możemy dowolnie się po nim rozglądać. Poza tym mamy kamerę zewnętrzną, dzięki której możemy obserwować obiekt z dowolnego punktu widzenia, oraz kamerę pokazującą "najazd". Taka różnorodność ujęć konieczna jest dla poprawnego manewrowania pojazdem. Dodatkowo przy doczepianiu lub odczepianiu wagonów dysponujemy kamerą pokazującą z góry czoło lokomotywy. Niespodzianką jest możliwość spojrzenia okiem pasażera, który może dowolnie rozglądać się po przedziałe tudzież wagonie, wyglądać przez okno, a w Orient Ekspresie nawet palić cygaro. Szkoda tylko, że nie ma innych współpasażerów. Na szlaku, którym się poruszamy, panuje oczywiście ruch, co w niesprzyjających warunkach prowadzi do kolizji. Na przejazdach czekają zniecierpliwieni klerowcy, ale na peronach już nie widać oczekujących pasażerów. Nie można jednak mieć wszystkiego.

Na koniec warto poświęcić kilka słów oprawie dźwiękowej, która stoi na równie wysokim poziomie jak grafika. Muzyki brak, lecz nie ma to





w czasie rzeczywistym. Jest to zrozumiałe ze względu na charakter symulacji i jej bardzo specyficzny klimat, który z założenia nie może być poddany kompresji czasowej. Jednak dla niektórych perspektywa trzygodzinnej jazdy pociągiem może wydać się zatrważająca, co znacznie zawęża krąg odbiorców



Wcześniej wspomniałem, że sterowanie nie jest sprawą prostą. O ile w dieslu i lokomotywie elektrycznej opanowanie klawiszy nie nastręczy

Linia na Kyushu to raczej wycieczka spalinowym autobusem szynowym niż prowadzenie pociągu. Okolica jest naprawdę piękna, więc duże prędkości są wręcz zbędne. Poza tradycyjnymi stacjami musimy dla widzimisię turystów zatrzymać się czasami w szczerym polu, aby

stresujących zadań, które ograniczono do punktualnego pojawiania

się na wszystkich wyznaczonych stacjach, zabierania i wysadzania na

nich pasażerów. Zadanie nie jest tak proste, na jakie wygląda, a to ze

względu na chorą - jak na polskie warunki - punktualność poc ągów,

jak i szeregu przeszkód występujących na trasie. Taką zawadą może być

wyjątkowy natłok połączeń, uszkodzenie torów lub niedomagania ze

strony taboru. O wszystkich niedogodnościach, a przede wszystkim o

nadzwyczajnych ograniczeniach prędkości informowani jesteśmy przed

rozpoczęciem jazdy, a ich liczba czy też natężenie wpływają na określe-

Recenzie

nafe osiągi, jed-

nak najlepiej wypa-

dają ciężkie diesle, których nijak nie mogłem wy-

Flying Scotsman to osta-

teczny ratunek dla hono-

ru rodziny królewskiej,

której wagony utknęły

gdzieś na rubieżach Szko-

Mniej spektakularne misje znajdziemy w przy-

padku wyboru pozosta-

łych linii kolejowych. W

Japonii, zwłaszcza na linii

Odakyu, czeka nas szereg

nie stopnia trudności.

CD-ACTION 08/2001

Oczywiście czekają na was ambitniejsze

zadania niż niszczenie taboru kolejowego.

Obie linie europejskie oferują standardowe przejazdy

w różnych porach roku, od stacji początkowej do końcowej

z przystankami w wyznaczonych miejscowościach, czyli eleganc-

kie ekspresy, w których dba się o komfort pasażerów, bez specjalnych atrakcji na trasie. Ponadto jest cały wachlarz misji niecodziennych - w

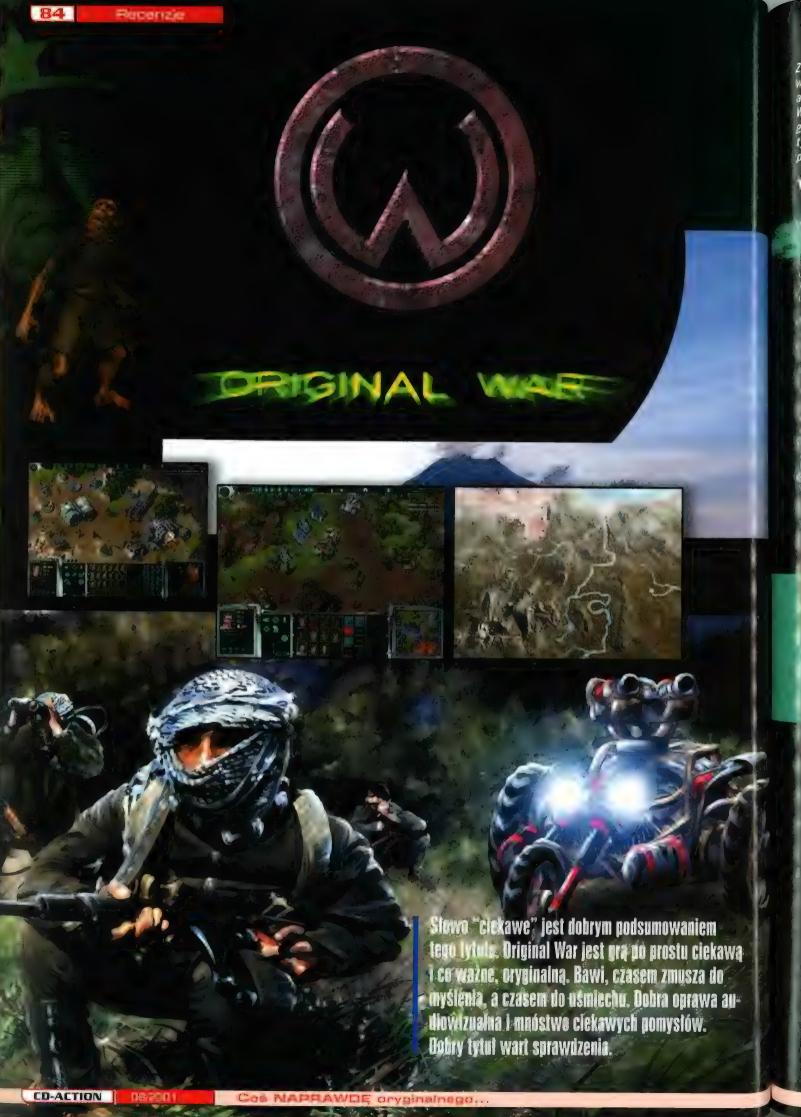
nich w naszych rekach jest ludzkie życie lub honor rodziny królewskiej.

W Orient Ekspresie, na przykład, pojawi się morderca, którego pomoże-

my złapać, odczep ając na ządanie detektywa określone wagony, a

Odjaaazd! Drzwi zamykaaać!

Akcelerator:



Zarzuty stawiane RTS-om znają chyba wszyscy. Zdecydowana większość produkcji należących do tego gatunku to gry wtórne az do bólu i kalkujące schematy, które dobrze się sprzedaly. Wyjątków jest niewiele i to właśnie one zdobywają serca graczy. Zapowiadany od jakiegoś czasu Original War należy do tych ambitnych, innych niż kolejne klony C&C. Dlaczego? Sami

Vasiu

wprowadza nas intro wykonane w formie szkicownika. rojwymiarowych animacji wałących po oczach mnórem efektów takie interko robi naprzydlę dobre wrazenie. dujemy się z niego, że w niedalekiej przysztości odkryta dziwne rzadzenie. Badania wykazały, że służy ono do przenoszenia się w czasie. odnak jedynym "paliwern" dla tego urządzenia jest nowo odkryty merat, syberyt, który występuje tylko na Syberii

łoże nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że syberyt kazał się jedyną substancją na świecie, za pomocą ktorej można wywoc zimną fuzję atomową. Krótko mówiąc, było to źródło taniej i bezpieczej energii. Problem w tym. że Syberia należy do Rosji. Problem... No. oże nie do konca. Szczegolnie gdy są możliwe podroże w czasie

iko Amerykanin gracz musi przenieść się w czasie dwa miliony lat wstecz. dy Syberia była jeszcze połączona z Alaską i doprowadzie do tego, by

le złoza syberytu zostały przeniesione na Alaskę. rięki czemu za dwa miliony lat będą one należały do SA. Zadanie strony przeciwnej jest, jak nie trudno adnać, dokładnie przeciwne. (Zagadka: ile marny impanii w grze? Tak jest, dwie! Po drodze przewijaja ę jeszcze arabscy terroryści, ale nie mają oni dla gracza ekszego znaczenia.)

zwyczaj scenariusz w tego typu grach istnieje tylko po by usprawiedliwić bezsensowną akcję. Tutaj jes

iaczej, scenariusz jest bardzo istotnym elementem gry. Wypada z klaycznych dla RTS-ow ram, czyli: zbuduj bazę, zbuduj jednostki, zabij wszystko ... i jeszcze raz od początku. Prawdę mowiąc, moim zdaniem, jest on najsilniejszym argumentem przemawiającym za tym, że w Original War warto zagrać. Od dawna gram w RTS-y, ale nie udało mi się do tej ory tak mocno wczuć w sytuację widoczną na ekranie. Wszystko to dzięki ozbudowanej narracji, częstym dialogom i wpływowi. Jaki gracz ma na rozwoj akcji. Bardzo często podczas misji zmieniają się jej cele i nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że czasem są one... sprzeczne. Tak jak w jednej z początkowych misji – jeden z rozkazów każe nam zaprowadzie mały oddziałek na połnocny zachod, a drugi na połnoc. Od nas tylkozależy, komu zaufamy, ale rosyjski akcent jednego z ludzi wydających rozkazy pozwala się zorientować w sytuacji.

łakich ciekawostek, które nas zaskakują w czasie misji jest zdecydowanie więcej. Nie będę ich zdradzał, żeby nie popsuc zabawy, ale muszę przyznać, że autorzy wykazali się wyobrażnią. Właśnie dzieki niej rozgrywka w Original War sprawia wszetkie pozory nieliniowej, chociaż w rzeczywistości jest trochę inaczej. Ważne jest jednak to, że kolejne misje. nie są tylko oderwanymi od całokształtu zadaniami, a mają konkretne uzasadnienie w scenaniuszu i, co bardzo ważne, są w dużym stopniu zrożnicowane. To, w jaki sposób sobie poradzimy z ich wykonaniem, ma

mniejszy lub większy wpływ na dalszą roz

Udowodnić powyższe twierdzenie można bardzo łatwo sięgając po kolejny atut gry. Jak wam już wiadomo, akcja rozgrywa się dwa miliony lat przed naszymi czasami, a co za tym idzie - dostawy zaopatrzenia są znacznie utrudnione. Dotyczy to również nowych zotnierzy. W Original War nie da się - co zresztą jest logiczne - wyprodukować nowych zołdaków w barakach. Czasem spotkarny członkow jakiegos rozbitego oddziału, czasem podesłą nam cos z przyszłości. Jednak generalnie sity, jakim dysponujemy, są ograniczone. Na miejsce zabitego zolnierza nie możemy wyprodukować nowego, Owszem, w pozniejszych fazach gry można szkolić małpoludy, ale nigdy nie zastąpią one pełnowarrościowe go homo sapiens. Dlatego o zolnierzy trzeba dbać, jak tylko się da. Nietrudno zresztą się do nich przywiązać. Każdy z nich to całkowicie inna osoba, z innym głosem, ż innymi umiejętnościami i charakterystyką. Pomijając fakt, że wszystkie kobiety wyglądają tu jak faceci, to mamy do czynienia i całkiem sporym stadkiem różnych ludzi dosłownie niezastąpionych. Powoduje to

sci, postać zdobywa punkty doświadcze nia i co za tym idzie - wykonuje powiezane jej zadania coraz lepiej. Doswiadczenie zdobywa się rownież po ukończeniu poszczegolnych misji. Wtedy wszyscy ci. ktorzy przeżyli, otrzymują dodatkowe doświadczenie rozdzielone między wszystkie umiejętności. To, że postać jest żołnierzem trenowanym, by zabijac, nie przeszkadza jej zdobywanie innych umiejetności Wprawdzie nie może używać specjalnych zdoiności, ale i to jest przeszkoda do omi-

Dzieki specjalnym budynkom możemy sprawnie i szybko przekwalifikować każdą postać do innej specjalności. Nie traci ona przy tym umiejętności wyuczonych wcześniej, więc szybko okazuje się, że sprawne szkolenie i przeszkalanie postaci jest kluczem do zwycięstwa. Czyż nie przypomina to sytuacji na naszym krajowym rynku pracy? Przy okazji umiejętności warto powiedzieć, że z czasem bardzo istotna okazuje się mechanika. Dzięki niej nasi podkomendni potrafia prowadzić pojazdy. te dość szybko stają się podstawową siła bojowa. Ich budowa jest sprawą bardze

Rekrucie!

Trwa nabór do Militarnej Sieci Valkiria

www.valkiria.net

Myślisz, że jesteś wystarczająco dobry?

Myślisz, że potrzebujemy takich jak Ty?

Jesteś tego wart? Zaciągnij się i odleć!

→ W V-Sieci znajdziesz

podsystem RPG podsystem gier komputerowych sklep internetowy

▶ galerie konkursy, nagrody

▶aktualizacja co godzinę ▶interaktywność do bólu

niespotykane rozwiązania ▶ pełna swoboda wypowiedzi

najszybszy zrzut gier i najlepsze ceny tylko dla żołnierzy Valkirii.



Dołącz do najbardziej aktywnej społeczności graczy!



prostą, jeśli mamy odpowiednie zaplecze. Trzeba tylko wybrac rodzaj napędu i nadwozia oraz uzbrojenie. Po chwili potrzebnej na produkcję pozostaje tylko posadzenie za sterami dobrego kierowcy i ruszenie do walki. Im kierowca lepszy, tym lepiej pojazd spełni nasze oczekiwania, a to z kolei pozwoli skuteczniej gnębić przeciwnika

Przebieg poszczegolnych misji, jak już powiedziałem, jest zrożnicowany, ale warto się temu wszystkiemu przyjrzeć od strony technicznej. Dzięki wygodnemu i dobrze opisanemu isterlejsowi oma systemowi podpowiedzi (pojawiajacych sie dekladnie wiedy, gdy są potrzebne) sterowanie gra już po chwili nie sprawia większych problemów i można skortcentrować się na rozgrywce. Ta, w porównaniu do klasycznych RTS-ów, jest dość ciekawa, a to za sprawą kilku elementów. O pierwszym z nich, czyli o rozoudowanym

"systemie kadrowym", napisalem już dość sporo. Nauczywszy się sprawnie korzystać z dostępnych umiejętności, możeniy wykorzystywać dostępne nam siły w optymalnym stopniu. Kolejne smaczki związane są już z silnikiem gry. Bardzo często autorzy powstających RTS-ow obiecują nam, że w ich grze niezmiernie istotne będzie ukształtowanie terenu. Czasem udaje im się te obietnice spełnić, ale chyba nigdy w takim stopniu jak w Original War. Tutaj, po pierwsze liczy się kształt terenu, ktory, choć ciężki do zauwożenia, ma znaczny wpływ na taktykę walki. Trzeba się nauczyć wykorzystywac różnice wysokości, stromizny, rzeki itp. do własnych celów, żeby skutecznie wypełniac zadania. To jednak nikogo nie zaskakuje, ale fakt, iż wysoka trawa ma właściwości maskujące, to już calkiem inna sprawa. Original War nie poprzestaje na trawie - również drzewa, krzaki, kamienie i tym podobne pozwalają ukryć się przed wzrokiem przeciwnika. Żeby wiedzieć, co nasze postacie widzą, trzeba obserwować ich pole widzenia przedstawione jako jaśniejsza część pola walki. Szkoda tylko, ze tak naprawdę kryć się potrafią tylko żołnierze. Nie wiedzieć czemu, autorzy stwierdzili, że tylko im należy się

> Wszystko to jest oczywiście bardzo ważne, jednak jest jeszcze jeden aspekt niezmiernie istot. ny dla odmesienia sukcesu. Wszyscy mitosnicy RIS-owstawiają bardzo duży nacisk na dostępne w grze technologie i zasoby. Wydaje się, że nia. Dostępnych technologii jest dość spioro, a wszystkie (zresztą nie tylko one) potrzebują zasobów, takich jak paliwo, energia i iane. jednakże podstawowym budukem, z którego powstaną nasze bazy) inne struktury, są skrzynki

szlachetna umieję(tm)ność czolgania się?

do czasów, w których toczy się gra. Bardzo często wykonanie powierzonego zadania wymaga skupienia się na zbiera-niu skrzynek pozwalających na rozbudowę infrastruktury. Skrzynki, jak wspomniałem, są przysyłane z przyszłości. Problem tkwi w tym, że technologia przenoszenia się w czasie nie jest jeszcze zbyt precyzyjna i każdy przerzut zaopatrzenia ląduje nie tam, gdzie trzeba. Należy zatem dobrze słuchać i obserwować, żeby zaraż po wykonaniu przerzutu ruszyć w jego strone i dostać się tam zanim zrobi to przec wnik. W trakcie całej gry staje się to niezmiemie istolne, niemniej jednak będziemy wykonywać mnostwo innych zadan. Przyjdzie nam bronić baz, atakować przeciwnika, przekradać się przez jego linie, ratować okrążone jednostki itp., itd

Čelem jest oczywiście osiągnięcie zwycięstwa. W Original War, przy ograniczonych zasobach, trzeba to osiągnąć jak najmniejszym kosztem. Po zakończeniu misji otrzymujerny dokładny raport o tym. co działo

się w każdym jej momencie. Początkowo trochę trudno się w tym połapac bo dane przedstawione są w formie graficznej. Po pewnym czasie przestaje to sprawiać problem, pozostaje jednak pytanie, po co to komu? Być może niektórym graczom przyda się takie podsumowanie ich działan, nie wnikam. Kolejną rzeczą, występującą zawsze po zakończeniu misji, jest podział doświadczenia. Każdy z żołnierzy, który przeżył, otrzymuje równą jego ilość, ale jest ono rozdzielane pomiędzy poszczególne umiejemości tak, że podstawowej przypada najwięcej punktow

I to wszystko. Dalej czekają nas już tylko kolejne misje i mnóstwo dobrej zabawy oraz smiechu. Jednak z czasem nie można nie zauważyć kilku



wad które - choć w niewielkim stopniu wpływają na rozgrywke - to jednak są zauważalne. Haniebnym, moim zdaniem, niedopatrzeniem że strony autorow jest brak jakiejkolwiek możliwości ustawienia naszych ludzi w formacje. Owszem, można tworzyć grupy wywoływane naciśnięciem jednego klawisza, ale będą to tak zwane "Łużne Kupy", a nie ładnie uformowane oddziały. Ponadto występujące czasem problemy z odnalezieniem drogi do punktu docelowego (szczególnie gdy zdaża do niego kilka jednostek stojących kolo siębie) to wada, która potrafi być irytująca. Na szczęście da się z tym żyć.

To samo možna powiedzieć o inteligencji komputerowych oddziałów. Poruszają się po wyznaczonych z gory ściezkach I za nie nie chea ich opuścić. Z jednej strony jest to zaleta – czasem ją wykorzystując można niewielkimi siłami pokonać znacznie silniejszego przeciwnika. Jednak na dłuższą metę taka głupota i szablonowość działania wroga nieco

Można by się jeszcze przyczepić do niektorych elementów oprawy graficznej, ale nie trzeba. Ogólnie rzecz biorąc, ludzie odpowiedzialni za wygląd Original War odwalili kawał dobrej roboty. Można by się czepłać, na przykład, efektów wystrzałów i skokowego obrazowania niszczenia budynków, ale na dłuższą metę przecież nie o to chodzi. Poziom oprawy dźwiękowej nie jest porażający, ale dostateczny, aby stwierdzić, że jest w porządku

Graczy sieciowych z pewnością ucieszy informacja, że Original War nie próbuje być oryginalny w kwestii grania po kablu. Multiplayer pozwala czterem osobom korzystać z dobrodziejstw gry w Internecie, a w LANie może się bawic do ośmiu graczy. Najciekawszy w tym wszystkim jest tryb, w którym dwoch lub więcej gracz prowadzi tę samą stronę. Takie starcie, po czterech zywych graczy z każdej strony, może być naprawdę

Własciwie słowo "ciekawe" jest dobrym podsumowaniem rego tytułu, Original War jest grą po prostu ciekawą i co ważne, oryginalną. Bawi, czasem zmusza do myślenia, a czasem do uśmiechu. Dobra oprawa audiowizualna i mnostwo ciekawych pomysłów. Dobry tyfuł wart spraw dzenia. Według ostatnich informacji Original War powinien pojawić się w naszych sklepach pod Ocena:

INFO · INFO · INFO

Producent: Dystrybutor: (022) 519 69 00 Internet: Wymagania:

Akcelerator:

PEARL MARBOR

Ciekawe, ilu naszych Czytelników pamięta grę pod tytułem Blue Max? Weterani czasów Amigi czy Atari ST z pewnością ją pamiętają, gdyż była to w owym czasie jedna z kultowych pozycji. Młodszym natomiast spieszę wyjaśnić, że była to samolotowa strzelanka osadzona nieco umownie, ale powiedzmy, w realiach I wojny światowej. Taki rozbudowany River Raid z ładną jak na tamte czasy grafiką i toną świetnej zabawv.

Ulver 0132.Utumno

óż jednak wspólnego ma Blue Max z Pearl Harbor: Zero Hour? Otóż ardzo wiele, bowiem moje myśli po rozpoczęciu gry powędrowały właśnie do magicznego Blue Maxa. Identyczne zasady - taki sam punkt umiejscowienia kamery względem naszego samolotu, a jedyna większa różnica to realia, gdyż tym razem przychodzi nam polatać nad Pacyfikiem w barwach niezwyciężonego USAAF. Nie dajcie się jednakże zmylić tytułowi, akcja gry nie toczy się jedynie w czasie ataku japońskiego na Pearl Harbor, ale obejmuje całą wojne na Pacyfiku. Polatasz także w pitwie o Midway, powalczysz o Guadalcanal, aby w końcu zetrzeć się z samolotami z wschodzącym słońcem na kadłubach nad obszarem Japonii.

Imponująco wygląda zestaw dostępnych maszyn, gdyż polatać możemy między innymi myśliwcami: Wildcat, Hellcat, P-47 Thunderbolt, P-51 Mustang, P-38 Lightning oraz bombowcami i torpedowcami Avenger B-12 Fly ng Fortress czy B-29 Super Fortress, Po drugiej stronie nieba do walki sposobi się nie mniej mponująca armada, która skład<mark>a się z myśliwcó</mark>w Zarówno graficznie, jak i dźwiękowo Pearl Harbor: Zero Hour wypada średnio. Do pierwszego z tych elementów nawet bym się nie przyczepił, gdyby nie to, że mniej więcej w co drugim przypadku nasz spadający na okręt wroga i zestrzelony przed sekundą bombowiec przenika przez jego pokład i zamiast efektownego wybuchu widzimy wzbijajaca sie w góre wodna fontanne. Poza tym samoloty przelatują przez maszty i nadbudówki okrętów, nie ma również kolizji w powietrzu. Podobaja mi sie natomiast efekty pirotechniczne w postaci kłebów całkiem realistycznego dymu i płomienie buchające z trafionych statków oraz budynków Ładnie prezentują się samoloty, tropikalna dżungla, a zwłaszcza potężne pancerniki i lotniskowce, Pozytywnego wrażenia nie źmienia nawet

widok Pacyfiku, którego niebieska barwa może przyprawić chorych na chorobę morską o palpitację serca. Trzeba się też przyzwyczać, że od czasu do czasu przyjdzie wam polatać dłużej nad bezkresnym oceanem, co nie jest miłe, gdy właśnie kończy się paliwo.

Nazwanie oprawą muzyczną jednego, ciągle powtarzającego się utworu byłoby przesadą, lecz nie ma co dyskutować nad faktem, że jest to kilkadziesiat sekund świetnej muzy. Zastępca naczelnego przez kilka dni katowar całą redakcję tym motywem... Utworów jest oczywiście więcej, a.e jak posłucnacie, co jest ich treścią... Powiem inaczej: tego, co uznaję za muzykę jest niewiele bo tylko dwa utwory. Obu da się słuchać, ale pierwszy jest dużo lepszy









Zero, Oscar, Jack, Tony czy bombowców Val i Peggy. W sumie po kilkanaście typów latadełek dla każdej ze stron plus ukryty nowoczesny myśliwiec F-22 Raptor, latający spodek Flying Saucer oraz japoński prototyp odrzutowca Kikka. Ma to o tyle istotne znaczenie, że choć mamy do czynienia ze strzelanką, to różnice w lataniu poszczególnymi maszynami są wyraźnie odczuwalne. Nawet zasiadając za sterami różnych myśliwców da się je odczuć. Lekki Wildcat zachowuje się zupełnie inaczej niż ciężki P-47 Thunderbolt, nie wspominając nawet o tym, jak wielka przepaść dzieli potężnego B-29 Super Fortress od zwinnego Mustanga. Dodajcie do tego odmienne uzbrojenie, a wniosek z powyższego płynie taki, że jednak Pearl Harbor: Zero Hour ma w sobie coś z symu acji, (Acz niewiele.)

I bardzo dobrze, bo sama gra nie grzeszy zbyt wyśrubowanym poziomem trudności. Może jedynie na początku z trafieniem w cel, bowiem c eżko jest ocenić wysokość, na jakiej leci przeciwnik. Później (czytaj po dwóch minutach) przeciwnicy dają się zestrzelić bez zbędnych perturbacji. Myśliwce wroga nie zadziwiają umiejętnością walki - bombowce nie wykonują uników, a okręty i baterie nadbrzeżne prażą schematycznie do twojego latadełka ogniem zaporowym. Nie trzeba się wysilać, aby uniknać tych pocisków. Zadnych kropotów nie ma również z ułokowaniem bomby lub torpedy w pokładzie, tudzież burcie, np. lotniskowca. Czyni to grę bardzo przyjemną i jednocześnie przystępną dla gracza w każdym wieku. Większość misji zakończysz po kilku, góra kilkunastu minutach i ani s'ę obejrzysz, aż gra się., skończy! To jest właśnie poważny mankament Pearl Harbor: Zero Hour. Misji jest zgecydowanie za mało!!! Ledwo co się człowiek rozkręci, wpadnie w amok, a tu koniec. Cóż, takie są prawa rynku i pewnie zanim s'ę opejrzymy, na półki trafi kilka krążków z dodatkowymi misjami.

Gorzej jest z dźwiękiem, który nie wyróżnia się absolutnie niczym specjalnym. Ot, zwykłe trzaski karabinów maszynowych oraz działek, warkot silników etc. Brakuje mi przede wszystkim odgłosów radia pokładowego i... no nie wiem czego - ale brakuje.

Jak to zazwyczaj bywa w przypadku takich drugoligowych gier, mam powaźny kropot z wystawieniem końcowej oceny. Wiadomo, że nie jest to superprodukcja za kilkanaście milionów zielonych i nie poświęcono tej grze kilkudziesięciu miesięcy źmudnej pracy (dokładnie pół roku, jak przeczytałem w wywiadzie z twórcami). Trudno zatem wymagać od niej cudów, Jest solidna, ma trochę zalet, ale nie udało się autorom uniknąć również wpadek. A jednak w niewytłumaczalny bliżej sposób ta gra wciąga, godziny spędzone przed kompem mijają w zastraszającym tempie. Nie wiem, czy miał na to wpływ mój sentyment do Blue Maxa, czy też zwyczajnie Pearl Harbor Zero Hour ma tak wysoką grywalność. Rozstrzygnięcie tego problemu

postawię wam, a ja tymczasem polatam jeszcze troche nad Pacyfikiem.

INFO · INFO · INFO

Producent: Dystrybutor: Simon & Schuster Interactive internet: o://www.asapgames.com

Wymagania: ? 233-32 MB RAM, WIN 95/98/

Akcelerator

ora sie bardzo przyjemnie

Ocena:

CD-ACTION

Deja vu?

Jako fan literatury s.f. nie ukrywam, że fabula i pomysl

ga Jeschke "Ostatni dzień stwarzenia" (mam nadzieję

za dobrze przytoczylam tytul, bo ostatni raz czytalem ją

z 10 let temu). Opisana tam historia brzmi w skrócie tak Amerykanie wysyłają ekipę na Bliski Wachod - jakie:

43 miliany lat wstecz! - by.. wypompowala ropę gaf-

tową na długo przed powstaniem OPEC 1. Naturalnie Arabowie nie czekcją z załozonymi rekami (też wysyłają

chodzą Rosjanie i Kubańczycy. I zaczyna się zotalne za

ms. (Dezinformacja nowo przybytych, problemy z pre-cyzją zrzubów zaopatrzeniem itp., itd. - wszystko brzmi

są nawet ówczesne malpoludy (znakomicie nadają się do

Mogę się założyc, że scenarzysta czytał tę księżkę :).

Wam tez radze poczytać, choć ostrzegam, że jest dość

) W charakterze broni wykorzystywane

ać Do tego do

Mac Abra.

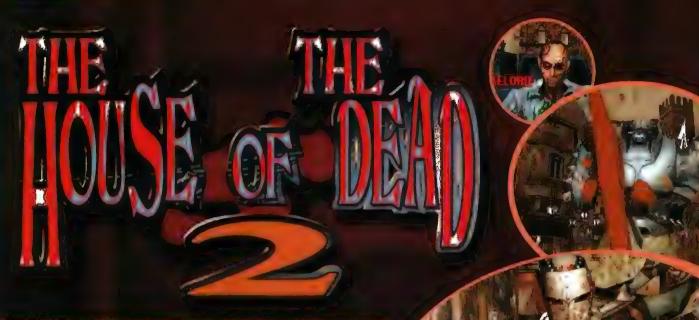
swoje elupy, mające temu przechydzi

ropienia zestrze onych pilotów) itp., jtd.

ciezke w czytaniu i odbi

Driginal Wer BAAARDZO przypomina mi księżkę

Coś NAPRAWDĘ oryginalnego...



insi Ta sama mose powiedzieć o The House of the Dead 2

Ugly Joe

grą makabryczną. Co do tego nie ma najmniejszej ostwo trupów w najróżniejszym stopniu rozkładu. e się wnętrzności, odsłonięte narządy wewnętrzne, strzękanek i kości - wszystko podane w naturalistyczny sposób Tja, to nie jest gra, do której zapraszałbym małolatów. Nawet to, że krew w grze jest zielona, a graficy nie przesadzają z nadmiernym epatowaniem okropieństwami nie zmienia faktu, iź dawka makabryczności jest tu spora i nie polecałbym tej gry podczas wieczoru spędzanego w gronie rodziny Lojalnie uprzedzam, żeby nie było narzekań

Z czystym sumieniem polecam (gorąco) tę grę, mimo kilku krytycznych uwag na jej koncie. Szczególnie polecam ją w momencie, udy na czole macie ochote zawiesić karteczke "out of order", a w sercu wrze złość do całego świata.

Gra jest sequelem - co chyba oczywiste. pamietając o cyferce w tytułe - takiego shooterka robionego z myslą o automatach coin-up I konsolach oraz jakis czas potem skonwertowanego na PC. Przy czym, o ile pierwsza częsł pozostawiła mnie obojętnym, by nie powiedziec znudzonym, a tyle zesc druga (dodajmy ku mema WIELKIE-MU zdumieniu) od pierwszego wejrzenia sprawiła, że nie mogłem się od niej oderwać aż do jej ukończenia. Co, swoją orogą, nie trwało zbyt długo, ale o tym za czas jakiś.

HotD2 to również klasyczny shooter (FPP w 3D w "automatowym" stylu - to jednak

wcale nie przeszkadza!), w którym tak naprawdę ograniczamy się do naciskania dwóch klawiszy fire i reload (a czasem do NIENACISKANIA). Nie marry - poza paroma wyjatkami - wpływu na to, dokąd idziemy (a czasem jedziemy). Nie mamy znaczącego wpływu na rozwoj labuły (jakiej labuły?!))- po prostu ognia i już! Zresztą, jeśli graliście kiedykolwiek w Virtual Cop na PC albo w jakakolwiek strzelankę na automatach wiecie, o co chodzi. Przy fczym VC tak się ma do HotD jak maly fiat do nowego forda Mondeo.

"AAAAHHHH! I don't wanna die!"

Gra umożliwia zabawę dla 1-2 graczy (możliwa gra jednocześnie na 1 kompie) + zabawa w sieci. Wcielamy się w rote agenta(ów) w mie-

scie opanowanym przez zombi, które stworzył szalony naukowiec itp., itd. Ce' jest prosty - jak dialogi filmu porno - my mamy przeżyć, zombi (i ich bossowie) nie (Przy okazji należy ratować możliwie dużo jeszcze żywych mieszkańców miasta, gdyż oprócz pozytywnego wydźwięku moralnego, owocuje to również rozmaitymi bonusami - apteczką, amunicją, dodatkowym życiem, a niekiedy modyfikacją fabuły.) Zatem załadujcie wierne 6-strzałowce i w drogę. A jeśl macie w domciu takie ustrojstwa jak specjalne pistolety podłączane do kompa gorąco i serdecznie do tego zachęcam. Wprawdzie można grać z dżoja/myszy/ klawiatury (wedle wyboru), ale nie ma to jak gnat włapie. Wiem, bo w redakcji takowy znalazłem ... i było sporo radości.

"My friends, they went inside. They're not back yet. I told them not to go!"

pisałem Są jak najbardziej pozytywne, mimo iż grafika oferuje TYLKO jedna

O "atrakciach wizualnych" już

Hmmm?... Nie ma co chrząkać! Nieważne, jaka rozdzielczość. Ważne, jakie razenia. A tu jest naprawdę dobrze. Stwory są na tyle obrzydliwe, żeby zasem po plecach poleciał dreszczyk i nie ma się oporów przed naciśnięciem oustu. Z drugiej strony, wymiotować też się nie chce. Ktoś wyważył proporcje chwała mu za to, że nie zamierzał epatować na siłe, choć na pewno byłby y stanie. Otoczenie jest urozmaicone i klimatyczne, nie można narzekać na wdę czy identyczne widoczki w większości fragmentów gry Naturalnie. idać, że to taki konsolowo-automatyczny styl rysowania, ale ja nie mam nic przeciwko temu. To nie przygodówka, to spooter - tu takie rzeczy nie zeszkadzają. Przynajmniej mnie

Do efektów dźwiękowych również nie można się przyczepić - są zróżnicowane i realistyczne (te rzężenia i wrzaski ...). Muzyka? Hm. nie zauważyłem. Tak zy siak, po głowie chodził mi Eugeniusz ze swoją siekierką :) Muszę też mocno podkreślić wysoką grywalność Domu Smierci. Nie wiem, na czym to polega - ale gra naprawdę przykuła mnie do ekranu!

"They live!!!"

O wrogach za wiele pisać nie będę - po to jest ramka. Ale są tam stwory arające, pełzające, pływające, skaczące, biegające, fruwające, wiszące. To hyba z grubsza wszystkie odmiany. Sugeruję tylko, żeby starać się mierzyć w ch głowy - o ile takowe mają. Swoją drogą, zombiaki giną w dość efektowny osob i większych wstrętów nam nie czynią. Gorzej ma się sprawa z bossami. Na każdym etapie (a takowych jest 6) musimy się zmierzyć z kolejnym czasem jest to znajomek z wcześniejszego levelu, co to dostał "drugą szansę" trudniej go zaciukać niż poprzednio). Większość z nich jest całkowicie odpoma na nasze argumenty - poza niewielkim "weak point" pokazanym na pozatku zabawy. Radzę DOKŁADNIE się przyjrzeć, bo potem będzie za ozno (a najlepiej to wcześniej przetrenować walkę z Szefami, jest specjalna opcja, a i w pracy się może przydać). Mnie osobiście najbudacji przypadł do

stu wielogłowy smok (hydra?). Musze poodzec że gdyby przekleństwa, jakimi miodem przy probie jego (jej?) pokonania, zaienić na 1 groszówki, to byłbym teraz caliem zamożnym człowiekiem. Dodam też, że odczas walki z bossem często czekają na nas odatkowe "atrakcje". Nie dodam nic więcej o ma być w końcu niemiła niespodzianka :)

Amunicja

kul w komorze to naprawdę BARDZO nieviela szczególnie gdy wrogów jest duża. A

wykle tak właśnie jest. Magazynków z amunicją też za wiele nie ma. Czasem przymarny je od uratowanego gościa, częściej zaś, gdy rozwalimy jakieś oczki czy skrzynie - zwykle kryją się w nich przyjemne niespodzianki (nie orde spojlerował", ale kładę nacisk na słowo "zwykle" :)). Bron się nie uporade uje. BFG czy mininguna albo choć nędznego flamethrowera też nie naidziecie - zatem szanujcie to, co macie!

"What happened to Sophie?"

o pewien czas (główne etapy podzielone są na podetapy) raczeni jesteśmy ut venkami, tworzonymi na engine je gry, z których można dowiedzieć się ekawych rzeczy. Znajomość angielskiego mile widziana nawet minimalna ieksty są bowiem wyświetlane na ekranie, a że są krótkie i nietrudne, nie jedzie problemu ze zrozumieniem. Nie są to filmiki specjalnie efektowne. . przydają się 1 można je przewinąć, jeśli się wie, jak to zrobić. Wbrew ezorom jest to proste. Odrobinka myšlenia w czasie tej "no-bra n game" nie

Tryby gry

Wspomniałem już o sieci i związanej z tym iozliwości grania we dwoje naraz, na jednym ompie (mite!). Ale co dla pojedynczego graza? Znajdzie się coś dla niego. Mamy więc rcade mode - czystą rzeźnię. Original mode to w rzeźnia, ale nieco bardziej skomplikowana i irozmaicona (m. in, rozmaite dodatkowe wziątki bonusy). Osobiście polecam raczej tę odmianę gry. Można też poćwiczyć walkę z samymi oossami (Boss Mode) i polepszyć swą celność w Training Mode. Tu chodzi o to, by oculic nożliwie wielu cywilów (kończymy grę. gdy którykolwiek zginie) przed atakiem zombi, które idą w piach po pierwszym trafieniu. (Swoja drogą, bezbłędne

Akcelerator:

ukończenie tego trybu daje – już w klasycznej wersji rozgrywki

Internet

www.sega.com

pewne codatkowe atuty dla naszej postaci) W opcjach możemy też sobie ustawić liczbę kontynuacji gry, żyć, ż jakimi startujemy (naturalnie, w rozsądnych granicach) tudzież poziom trudności i parę innych, ale już co najwyżej drugorzędnych bajerków

"Thank you for rescuing

Sa aż 3 moż iwe zakończenia gry, tzn. poza naszą śmiercią. W ele zależy od tego, kogo uda się nam ocalić, gdyż pewne osoby w grze mogą dać nam informacje, które wpływają na zmianę trasy (tzn. komputer kieruje nas inna ścieżka). Nie będę ich zdradzał - ale to, że będzie HotD3, jest dla mnie oczywiste:)

Wady

Możemy zarzucić autorom mizemą rozdzielczość gry i to bez możliwaści jej zmiany. HotD2 można też ukończyć w góra 1-2 dní, na šredním poziomie trudnošci, co specjal



nie nie cieszy. Ale najgorsze zostawiłem sobie na koniec. Otóż za skarby świata nie mogłem zrobić w grze save'a! Co więcej, gra nie zapamiętywała już zakończonych etapów! (Całkiem jak automat w salonie.) A to oznacza, że aby ukończyć grę, należy., od ręki przejść ją od A do Z

Frustrujące Zdumiewające, Wkurzające, Bezsensowne, No ale się zawziątem i skończytem. Dla chcącego nic trudnego, jak widać. Tym niemniej za taki numer minimum 1 pkt w doł przy końcowej ocenie jest najniższym. możliwym wymiarem kary

House of the raising sun?

Z czystym sumieniem polecam wam (gorąco) tę grę. mimo kilku krytycznych uwag pod jej adresem. Szczegó nie polecam ją w momencie, gdy na czole macie ochotę zawiesić karteczkę "out of order", a w sercu wrze złość na cały świat. W tym momencie gra znakomicie was zrelaksuje i przywróci błogi spokój I wam, i tym nieszczesnym zombi, którym zapewne wcale aż tak bardzo nie uśmiecha sie włoczenie po mieście i gubienie, kiedyś istotnych, elementów własnego ciała na każdym skrzyżowaniu, zamiast Wielkie no Snu. Więc - da dzieła, do dzieła,

Ocena:

INFO · INFO · INFO

∙tylko 640 x 480 •nic. ty ko strzejaπy i

Plusy:

troche za krotk e (brak moz wości zrobien a

Minusy

Kill'em all!

Zombi - grzej w czachę (1-2 strzaly) albo 3-4 na klate. Potrafia tylko gryźć i walić z piąchy wiec nie hedzie z nimi klonotu

Zombi 2 - wredne bydle, którego unieszkołliwić może tylko strzał w głowę.

Beznogie zombi - strzal w główkę i nie ma problemu. Niezbyt groźne, chyba ze nie parzysz pod nogi

Zgnily zombi - żyje (?!) w wodzie. Ma głupi zwyczaj wyskakiwania przed samym nosem. Do tego szybkie jak diabli,

Paker - muskularny zombi. Szybszy i odporniejszy niż większość krewniaków. To musiały być naprawde mocne sterydy.

Siekierkarz - ma dwa toporki, którymi potrafi blokować nasze strzały na głowę (a i przywalić nimi potrafi). Wal na klatę, a z bliska w odstonięte czótko.

Gość z piła mechaniczna - duża odporność na strzaty. Nal w nóżki, a gdy opuści ręce - w

Szponiasty robot - szybki, zwinny, groźny, odporny. Ogień ciągły w gościa! (Mozna mu odstrzelić nogi, co troszkę jakby ogranicza iego skoczność.)

Nożownik - blokuje nożem nasze strzaly, a sam ciska swa kosa z zadziwiającą precyzją. Po prostu trzeha w gościa grzać, ile wieżie, Nożownik 2 - ma większe noze (i to dwa naraz) i często lubi występować z kumplem, też nozownikiem, w duecie,

Grubas - Juhi ciskać beczkami. Grzei ile wlezie, w kałdun

Jaszczurmen - mutant, bardzo odporny na oociski. Grzej na dystans, bo jak podejdzie... Rycerz - najpierw kilka kulek w klate, gdy opuści miecz - w czachę, w czache! Ewentualnie próbui odstrzelić mu rączki.

Zmutowane żaby - nic specjalnie grożnego, ale atakują stadami.

Robale - iw., potrafia skakać prosto w twarz. Sowy - jedynym ich atutem jest szybkość i

Brązowe gluty - (wyglądają jak... niewazne). Nie pozwól im opaść na ziemię, strzelai, nóki wisza u sufitu.

Pirania - potrafi wyskakuwać z wody i jest bardzo nieprzyjemna w bliskim kontakcie. Nietoperze - nieprzyjemne, bo zawsze jakiś gdzieś ocaleje, gdy myślisz, że trafiłeś

Uwaga! To tylko niewielka część tego, co

CD-ACTION | CH201 | Zabij to, co juz mortwe, i baw sie dobrze

CD-ACTION

nie wspomne, inaczei brad

ich nie można - to ponad 200 godzin dobrej zabawy!

Nie dziwota więc, że i

zwieńczenie cyklu przygo-

towano z należnym roz-

machem. W Throne of Bha-

al zniesiono bowiem prak-

tycznie limit punktow do-

wiadczenia, a co za tym idzie -

poziernów. Tzn. teoretycznie na-

dal on istnieje, ale ponjewaž ustalony

został na 8 milionów punktów (co przekła-

da się na okolice czterdziestego poziomu!) - cóż.

B-17 Gunner: Baldur's Gatell Air War Over Germany

Mniej więcej pół roku temu przypadło mi w udziałe recenzowanie bardzo dobrego symulatora - B-17 The Mighty Eight. Jedną z zalet produktu Microprose'a było doskonałe odwzorowanie pracy strzelców pokładowych. Prawde mówiac, zawsze lubitem ten element symulatorów, gdyż jeszcze za czasów Atari ST. grając w Battle Of Britain: Their Finest Hour, uwielbiałem siedzieć w wieżyczce Heinkla He-111 czy Dorniera Do-17 i pruć z karabinów do Spitfire'ów i Hurricane'ów.

Ulver 0132.Utumno

o było również powodem, dlaczego zelektryzowała mnie wiadomość o tym, że bliżej (mi) nieznana firma WizardWorks Inc. ma zamiar wypuścić na rynek strzelankę, w której wcielamy się w strzelców pokładowych ciągnących nad Rzeszę B 17. Słowo ciałem się stało i ledwo oderwałem się od Pearl Harbor: Zero Hour, a w moje łapki trafił B-17 Gunner: Air War Over Germany. Tak na marginesie: czy zauważyliście, iż programiści mają ostatnio zwyczaj wymyślania koszmarn e długich tytułów gier? Każda z nich musi mieć składający się z kilku wyrazów podtytuł. Powoli zaczynam mieć kłopot z ich zapamiętywaniem, a przecież nie jadam masła :). Grając w B-17 Gunner można jednak oszczędzić zmęczone szare komórki i zająć się trzymaniem wciśniętego lewego klawisza myszy. Na tym właśnie polega ta gra. Opcji początkowych nie będę omawiał, gdyż najzwyczajniej w świecie ich n'e ma. Do dyspozycji oddano nam jedynie kampanię składającą się z dwudziestu pięciu bliźniaczo podobnych i nieprawdopodobnie nudnych misii.



Dostajemy rozkaz w stylu zbombardować, powiedzmy, fabrykę czy lotnisko w Niemczech (jest nawet port w mieście GYDNIA - ciekawe, cóż to może być za miasto?) i po chwili siedzimy już

w clasnej wieżyczce B-17. Stanowisk jest wprawdzie sześć, ale po prawdzie wystarczy do walk tylko wieżyczka grzbietowa. Myśliwce niemieckie atakują zgodnie z regułami taktyki, czyli z góry i go ataku znikają pod formacją naszych wców, ale po chwili znowu wznoszą się i dalej można do nich wal'ć, ile wlezie.

Bf-109, Bf-110 (a propos - w obydwóch przypadkach autorzy mylnie podali je jako Me-109 i Me-110, co oczywiście jest bzdurą). Fw-190,

Me-163 i Me-262 atakują chmarami w drodze nad cel oraz podczas odwrotu B-17 nad Kanał La Manche. Nad celem przychodzi czas na zmiane stanowiska i ze strzelca pokładowego przeistaczamy się w bombardiera. Zatem pojawia się celownik bombardierski zadaniem gracza jest ulokowanie bomb w celu. Nie jest to nic truonego, bowiem nie trzeba się nawet wysilać i prać pod uwagę wysokości lotu bombowca, Wiatru itp. Tuż po zwolnieniu bomb na ziemi, pod celownikiem wykwitają wybuchy. Później znowu przychodzi pora na strzelców i w tym przypadku także nie może być mowy o żadnym realizmie, przy czym bez znaczenia jest fakt, jaki stopień trudności wybierzesz. Do schematycznie atakujących i niewykonujących zadnych uników myśliwców niemieckich praży się jak do kaczek, podczas gdy ogień ich działek i karabinów nie wyrządza spustoszenia w formacji B-17. Sprawia to wrażenie, jakby piloci niemieccy częstowali bombowce grochem, a nie śmiertelnymi pociskami. Fakt, sporadycznie uda im się ustrzelić któregoś ze strzelców, ale - no właśnie, sporadycznie.

Pogardliwy uśmiech na mej twarzy wzbudził realizm toru naszych pocisków oraz ich skuteczność. Wiem, że trudno od strzelanki wymagać zachowania podstawowych zasad fizyki w przypadku toru pocisków, lecz z drugiej strony, zestrzelenie wrogiego samolotu w postaci ledwo co zaznaczającego się punkciku na horyzoncie (teoretycznie jest to odległość kilkunastu kilometrów!) jest śmieszne. Tym bardziej iż zdarza się bez żadnych negatywnych konsekwencji przepuścić przez przelatującego w najbliższej odległości myśliwca długą serię.

Nie dziwota zatem, że z całej gry najbardziej spodobały mi się speeche. W czasie walki w grośnikach lub słuchawkach krzyżują się wykrzykiwane z cudownie amerykańskim akcentem ostrzeżenia i komentarze członków załogi. A do tego ten uroczy trzask intercomu, za te speeche gra zyskuje w moich oczach punkcik. Niezgorsze są również pozostałe odgłosy, jak chociażby stukot odłamków "flaka" (niemiecka artyleria przeciwlotnicza) na kadłubie B-17. Denerwuje mnie tylko nierealistyczny trzask karabinów maszynowych oraz brak jakiegokolwiek dźwięku podczas obracania wieżyczką. Jako akompaniament posłużyły w B-17 Gunner: Air War Over Germany Wojenne marsze, co oczywiście doskonale komponuje się z klimatem gry.

Nic szczególnego nie da się napisać o grafice. Najlepsze wrażenie zrobiły štylowe menusy, gdyż podczas walki naprawdę nie ma się czym fascynować. Widywałem lepsze sylwetki samolotów za czasów Amigi, to samo tyczy się chmur czy przesuwającej się pod B-17 ziemł. A już o pomstę do nieba wołają animacje zestrzelonych myśliwców. Najpierw sypią się z nich jakieś obleśne piksele a następnie wpadają w prześmieszny (czytaj nienaturalny) korkociąg. Grafików mogę tylko pochwalić za widok zza celownika bombardierskiego,

Nie powiem, aby debiut programistów Sunstorma, znanych dotąd z dodatków do Deer Huntera, wypadł imponująco Raczej grubo poniżej oczekiwań, nawet biorąc poprawkę na to, że jest to tylko strzelanka, to ednak B-17 Gunner: Air War Over Germany jest słabiutki. Po zal czeniu kilku identycznych misji gracz zaczyna odczuwać nieodparta pokuse wybrania w menu opcji Quit Game. Nic nie jest w stanie przekonać mnie do nudnego zestrzeliwania niemieckich myśliw-

INFO · INFO · INFO

Dystrybutor: internet: Wymagania: P 200, 64 MB RAM, WIN 95/98/

Akcelerator:

ców - wolę już chyba Tetrisa.

Plusy:

szybko się nudzi
brak jak egoko wiek

Ocena:

Chrone of Phaal

Czasami recenzent to ma ciężko. Ledwo się derwie od testowania wersji beta, a już niu na biurku ląduje w pełni sprawny master... A gdzie zas na odpoczynek, odespanie zarwanych nocy. Dystrybutorzy serca nie mają, i tyle! Zamiast oóżniać terminy, przenosić premiery w bliżej leokresloną przyszłość, trzymają się jak, za rzeproszeniem, glupi swoich tabelek z datami i na lodkie lenistwo nie pozwalają! Wredni, wredni i jeszcze raz wredni! A już CD Projekt ze swoim Throne of Bhaal

Aller

żeby nie było - wstęp należy oczywiście rozumieć "nieco" rotnie, bo przecież żaden gracz, mający jeszcze choć odłobinę wych zmysłów, nie zżymałby się na dotrzymywanie dat. No. może u jakichs całkowitych crapów, ale przecież codatek do Baldur's Gate w zadnym razie za ciąp uznać nie można. A przynajmniej nie można było we cześnie testowanej wersji beta; a jak to wygląda w pełnej już wersji angielskiej.

wia i brakiem cyrkow z załatwianiem sobie osobistych kluczy uruchamiaja-

ych grę w BlackIsle (bez nich gra wyświetlała jedynie niezbyt gustowne

skienko, że bardzo jej wprawdzie przykro, ale uruchomic się bez odpowiednie

30 pliku nie zamierza), reszta gry pozostała własciwie bez zmian. Z czego zresztą

la pojedynczej płycie CD, przez ten dodatek zajmowanej, dostajemy przecież

kolo czterdziestu dodatkowych godzin grania! Już na samo to robi się cieplej na

Prduszku, ale i tak najwożniejszy w tym wszystkim jest fakt, że oto trzymamy w

rekach ostatni rozdział najwiekszej sagi w dziejach komputerowego RPG! No

lobra, załóżmy, że z tym. czy jest ona rzeczywiście największa, można by

polemizować, ale na pewno jest ona najdłuższa. W sumie przecież wszystkie

Zęści tego cyklu - a ze względu na ciągłość fabularną, że o głównych bohaterach .

ależy się przecież cieszyć!

Vo więc (to w ramach zaczynania zdań zgodnie ze szystkimi kanonami języka polskiego) wygląda tak amo, a właściwie to nawet lepiej - o tyle, że gra nie www.ifa.mi sie obecnie ani razu, a becie raz czy dwa się mimo wszystko zdarzyło. Poza większą stabil-

Ale zmiany w kierunku "jestem potężny. POTĘŻNY!" dotyczą nie tylko głownej

postaci. Także i pozostali członkowie drużyny (których możemy przywołać nawet wtedy, gdy zaczynamy grę w dodatek od zera, bez importowania drużyny z Cieni Amn!) otrzymają docatkowe zdolności związane z wysokimi poziomami, że o nowych zaklęciach i modlitwach nie wspomnę, bo są przecież oczywiste. Tak samo jak nowe przedmioty, także i artefakty wymagające złożenia! Nawet i stary, dobry Flail of Ages. dorobić się tu może dwóch dodatkowych końcówek, dzięki którym - ech. w każdym razie przeżywa kolejną intodość!

chyba nikt rozsądnie myslący nie weżmie tego za znaczące ograniczenie!

Do tego dochodzą zaś i inne smaczki. Ot, chodby zamienienie siedziby znanej z

części drugiej (wyrusza się tu rio oblężonego miasta, z którego nie sposób -

magial - się wydostać) na osobisty plan egzystencji! To już trąci Tormentem, ale skoro jesteśmy (zieckiem boga - i to w dodatku jednym z najpotężniejszych! -

jeszcze nie takie rzeczy przyjdzie nam robić!

A skoro już przy postaciach jesteśmy _ Import całej drużyny jest bardzo, bardzo polecanym sposobem rozpoczęcia gry w Throne of Bhaal, bo dzięki temu będzie się dalej rozwijał thoćby wątek miłosny, że o pozostałych relacjach między

starymi znajomymi nie wspomnę. Zresztą wraz z powrotem Severoka. którego iakże wcielić do swojej bandy możemy, oraz kursem "dojrzewanie psychiczne dla opornych", który wszyscy przeszli - tia, jeśli któś lubi bohaterów z krwi i kości,

Nie da się jednak ukryć, ze to nie jedyny powód wysokiej oceny, jaką Throne of Bhaal of zymaf. Poza małymi zmianami w grafice nie ma on bowiem praktycznie żadnych wad, a przynajmniej nic więcej mi w nim nie cokuczało! Gra, o przepraszam, dodatek, jest po prostu super! A jedyne, co może powstrzymać przed jej zakupem, to chęć poczekania na wersję PL - bo na razie dostępna jest tylko angielska, a przy tej ilości tekstu. Cóż, szkoda po prostu stracić wspaniałą fabulę, zwłaszcza że wieńczy Ocena: ona tak wiele godzin grania, że ten miesiąc opóźnie-

INFO · INFO · INFO

Producent: Oystrybutor: CD Projeki lei (022) 519 69 00 Internet:

Wymagania: P233 MMX, 32 MB RAM, CD-ROM x4, karla graficzna z 4 MB RAM Akcelerator:

nia zbyt wielkiej różnicy nie zrabi

cudowny nowy dungeon do praktyczny brak lim tu owa profesja - Wild Mage

czpoczęcie gry

CD-ACTION

08/2001

faaascy-(ziewniecie)-nujaaaaceee.

Icewind Dale: Heart of Winter

Prawdziwa zima w tym roku rozgoczęła się wiesną – 18 kwielma. W tym dnio w sklepach pojawił się oficjalny dodatek do Irewind Nale a, doskonalego hack@slash RPG - Heart of Winter. Ten kolejny otzyczynek do ciągle tworzonej legenny Black Isle zjawił się u nas z blisko dwumiesięcznym poślizgiem w stosunku do angielskiego oryginalu. Obsuwa, jak łatwo się domyslić, spowodowana została pracami mającymi na celu pełne złokalizowanie gry - tak można by mowic o pełnej polskiej wersji Reart of Winter.

rzeczywiście trudno określać nazwę Heart of Winter jako polską. Uspokajam jednak - ty:ul to naprawdę jedna z nielicznych fraz nietkniętych ręką tłumaczy; wszystko inne - napisy, głosy czy nawet bitmapy w menu - są zrozumiałe nawet dla tych, którzy do tej pory nie są pewni, czy "thank you" to dziękuję, czy "dzień dobry". I nie da się za-

przeczyć: widać od razu, że doświadczenia z przerabianiem gier na język polski, zbierane nieustannie przez CDP od dobrych paru lat, wreszcie zaczynają procentować

Dochodzimy do sedna: spolszczenie HoW jest, najprościej mówiąc, dobie, ba, miejscami nawet wyjątkowe (aktualnie ulubio-ny redakcyjny czar. Pługawy Uwiąd Abi-Dakzima - nie wiedziecczemu, działa nam na wyobraźnię...;). Nic dziwnego jednak już krewind Dale, uważam, złokalizowane było co najmniej poprawnie. W żadnym wcześniejszym, "mówiącym" po

naszemu, role-playu nie było tej "lekkości", swobody języ-

kowej, jaką znależć można właśnie w ID. Podobnie ma się rzecz z doborem głosów - o ile jeszcze w Baldur's Gate potrafity razić (do dziś bolą mnie żęby, gdy przyponinę sobie kresawiecki głos Imoen, yuck...), o tyle w ID naprawdę

> bawiły (że przypomnę jedynie krasnoludzkie "fatwizna goblizna" czy głos mojej łowczyni "jestem gotowa! ...chyba"). Nie jest zatem niespodzianką. że jakość tych nowych nie odbiega od tych już

Pozostawmy jednak kwestie spolszczenia (tym bardziej że najpoważniejszym chyba, bo najbardziej widocznym błędem, jest ten z pudełka, gdzie miast ". nawet 30 poziom..... widnieje 20....) i poświęćmy parę zdań następującemu problemowi: czy warto wydawać ciężko zarobioną/wydarta rodzicom kasę (choć 40 zlotych w porównaniu z 30 dolarami, jakich żąda się za wersję oryginalną, i tak oznacza pełne 66 procent upustu...) na dodatek? Przyznam się wam, że miałem ten sam problem. Nasłuchałem się bowiem o tym, jakie to HoW jest male i zupełnie nieznaczące, że zapewnia może ze dwa dni zabawy, że to klasyczny skok na kase itd. Blad: HoW to nie tylko dodatek, ale i usprawniacz: dzięki niemu Icewind został wyraźnie "wygładzony"

Parę przykładów poprawek tego, co wcześniej budziło słuszne zastrzeżenia. I tak, paladyni i lowcy otrzymali dostęp do czarów kaplanskich już na 6 poziomie (a nie, jak wcześniej, odpowiednio 9/8), znacznie też bardziej. atrakcyjne są w HoW "nietypowe" klasy, np. druidzi, ktorzy teraz dysponują mocą zmiany ksztaltu na tyle szybko, że może to zaważyć nawet na zwycięstwie. Nagle też zaczynają przydawać się... bardowie - to za sprawą pieśni wojennej Sith (2 do AC, dodatkowe 10% odporności na obrażenia i co najważniejsze - umiejętność regeneracji 2 HP na turę dla każdego z członkow drużyny!). Tuningowi uległa również Al. Wystarczy rozegrac pierwszą z walk. by zauważyć, że taktyka sprawdzająca się dotychczas - wyciąganie pojedynczych przeciwników z "mgły wojny" - przestaje być jedyną i

niezastąpioną. Teraz fakt, że uda się nam wyłapać jednego z kilku, oznacza jedynie to, że mamy dwie sekundy, nim kolejni podążą (śładem tego pierwszego. Znamienne jest również to, że w HoW pierwsze ataki wrogów drugiej linii - czyt, miotaczy strzelców. zarujących - idą niestety w naszych magów

Nie można zapomnieć także o wprowadzanym przez HoW faceliftingu, stynnego Infinity engine. Pamiętacie zapewne, że w Icewind Dale jedyną dostępną rozdzielczością była 640 na 480 Teraz plansze możemy oglądać nawet w rozozielczości 2048 na 1536 punktów! Poprawiono również wyraznie efekty wizualne czarów. Ogólnie niezwykie zyskał cały obraz gry - gra w trybie ukrytego interfejsu już w rozdzielczości 800 na 600 i przy

maksimum detali sprawia. że riaprawdę można zapowania. Dopiero wtedy pojmuje się, co miał na myśli Feargus Urquhart - jeden z 'mówiących" w Black Isle wierd rac, ze zamierzają doprowadzic Toma do poziomu HoW. Niestety, pisząc o pogactwie graficznym, nie možna nie wspomnieć o tym, że w czasie co znacznietszych magicznych bitew dochodzi do efektu znanego magom jako "zerwanie ptynności ruchu". Innymi słowy, gra zaczyna niemile

"żabkować". Ten jedyny i zgoła nieroleplay owy mankament (te zwykie nie wymagały przesadnie polężnego sprzętu) Heart of Winter nie zmienia jednak faktu, że jest to produkt, o który naprawdę warto się postarac

Słowem, ci z was, którzy wciąż mają ochotę na dobre hack@slash, nie powinni czekać dłużej. Icewind Dale: Fleart of Winter to duże usprawnienie Icewind Dale'a, czyli h&s w najlepszym, nie waham się tak twierdzić, stylu. Co się zaś spolszczenia tyczy - CRPG-i Black Isle zdążyły już wbić się w świadomość graczy, kojarząc się z synonimem "najwyższej jakości". Teraz widzi mi się, że i lokalizacje CD Projektu powoli, lecz coraz wyraźniej pną się w göre na skali ocen.

INFO INFO INFO INFO

Producent: Dystrybutor: Internet:

nocno zaniżone ale... Win 95/98/ME, II 233 MHz, 64 MB RAM



przyczepił. Są to na ogół drobiazgi nie wpływające na przyjemnosc grania w Tropico PL, ale myslę, że warto o nich wspomnieć, aby następne lokalizacje były jeszcze lepsze. Pierwsza uwaga to brak spolszczenia warunków licencji. Ani w instrukcji, ani w instalatorze. Wygląda to tak, że podczas instalacji na coś się zgadzam, ale nie bardzo wiem na co (w końcu

nie wszyscy muszą znac angielski). Napisy w samouczku czasem zbyt mocno komponuja się z tłem, wtedy trzeba przesuwać ekran mapy na bardziej kontrastowe tło żeby przeczytać komentarz. Lektor nieraz gubi swoj hiszpański akcent.

Ale to wszystko to drobiazgi. Natomiast jedna rzecz nie spodobała mi sie. Otoż istnieje parametr opisujący stopień zadowolenia mieszkańcow wyspy. Ktoś niefortunnie wpadł na pomysł nazwania goszczęśliwość" Przyznam, że słówko to odrzuca ninie od monitora. A można było użyć prostszych i mocniej zakorzenionych w naszej mowie wyrażeń, jak "zadowole nie" czy po prostu "szczęście". Ugólnie jednak polecam kupno tej gry. Dostarczy nam sporo wciągające;

Poradnik stratega" umieszczony na bousowym krążku jest okraszony niezłą dawką hamoru, Lektor podpowiadający Producent: nam w czasie gry i przeprowadzający nas Dystrybutor: przez samouczek mowi wyrażnie choc dnoczesnie do swojej wymowy wpro-

nternet: Wymagania:), 32 MB RAM, CD 2x, karta W zasadzie w całej grze, jak i dodatkach nie Akcelerator: dopatrzylem się jakichś blędów, ale nie

wadza specyficzny i ubarwiający akcent

byłbym sobą, jakbym się do czegos nie

• wysoki poziom oka izacji • niezly humor texstów • snaker.)

INFO · INFO · INFO

WIRTUALNE IMPERIUM GIER



- najwieksza baza RECENZII
- najświeższe ZAPOWIEDZI



- gorace NOWINKI z Polski i świata
- tony TIPS & TRICKS
- najobszerniejsze SOLUCIE I PORADNIKI
- codzienny UPDATE
- najwiecej KONKURSOW

wylaczny patron internetowy 🔊 🏸 serii

sponsor serwisu SU COMPUTERS

INTRUDER

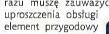
Another World Out of this world

Pomysł przeliczenia i posegregowania wszystkich tytułów gier, jakie powstały od zaranja dziejów naszej komputerowej branży, wydaje się nieco szalony. Gdyby jednak komuś udało się stworzyć takowa liste, byłaby ona... hmm, niewyobrażalnie rozległa. Znalazłyby się na niej obok siebie gry rewelacyjne i tragiczne, pionierskie i powielające schematy, morze przeciętności oraz pewna garstka tytułów, które mimo swych lat wciąż żyją w zakamarkach serc wielu graczy. To takie gry, o których pamięć nigdy nie zgaśnie... binarny kod, który zdołał oszukać czas. Opisywany tu Another World jest niewątpliwie jedną z takich produkcji. Gra - legenda, stworzona w wiekszości przez jednego, acz genialnego Francuza -Erica Chahi - w zadziwiajaco krótkim czasie, zawojowała świat,

ro daje niezłego "kopa". Młody naukowiec, wielki rozpęvakceator cząsteczkowy, niefortunne uderzenie pioruboteżny błysk, który przenosi nagle prof. Lestera Knighta Cháykina do tytułowego innego świata. Wystarczyła jedna chwila, aby jego życie zamieniło się w koszmar... Nie będzie pewnie wielkim zaskoczeniem fakt, że ten świat nie należy raczej do najprzyjaźniejszych. Po krótkiej rozprawie z miejscowa zwierzyna zostaniemy złapani przez człekokształtne istoty, które osadzą nas w obleśnej klatce. Teraz już wystarczy tylko uciec... heh, uciec... ale dokąd?

Another World to gra, która można by zakwalifikować

do gatunku action-adventure. Jest to dość misterne połączenie dynamicznego shootera z grą przygodową, w której oprócz zręcznych palców przyda się również umiejętność logicznego myślenia. Od razu muszę zauważyć, że dla uproszczenia obsługi





został bardzo ograniczony. Zrezygnowano w nim z list dialogowych opcji używania przedmiotów praktycznie cała interakcja z otoczeniem odbywa się za pomoca więlofunkcyjnego pistoletu energetycznego, który znajdujemy w drugim etapie. Może to brzmieć banalnie, ale na pewno takie nie jest. Problemy i zagadki, na które sie natknie-

my, oraz sposoby na ich rozwiązywanie są niezwykle przemyślne i ciekawe - trzeba przyznać, że kombinowanie nad AW jest czystą przyjemnością dla szarych komórek. Chociażby po tym widać, jaką masę czasu poświęcił Eric Chahi na planowanie i dopracowywanie szczegółów. Nieczesto można spotkać równie wypieszczona i zmyślną produkcję. Jakby nie było. AW to jednak platformówka, w której obowiązuje stara sprawdzona zasada, że "ten się śmieje ostatni, kto pierwszy strzela". Pomimo że część zręcznościowa wymaga od gracza także sporej ilości sprytu, jest daleka od bezmyślnej rzeźni. Aby przetrwać, na eży myśleć taktycznie, mając zawsze na uwadze fakt, że to my robimy tu za zwierzynę łowną, a bezsensowne szarże mogą kończyć się tragicznie.

Jeśli chodzi o możliwości wojowania, to do naszej dyspozycji oddany zostaje raczej mały arsenał złożony tylko ze sprawności fizycznej herosa j wspomnianego wyżej pistoletu. Trzeba jednak przyznać, że ta broń to całkiem ciekawa maszynka. Oprócz trybu ognia standardowego oferuje - w zależności od czasu przytrzymania spustu - emisie krótkotrwałej osłony lub ostre wyładowanie energetyczne niszczące nawet co cieńsze ściany. Powyż sze opcje to wszystko, na co możemy liczyć... choć w całej przygodzie pomagać nam będzie jeszcze pewien sympatyczny obcy, który podobnie jak my trafił do tutejszego więzienia. Ten obcy to bardzo ważna postać gry, choćby dlatego, że wybawi nas z niejednej dramatycznej sytuacji. Los będzie na ogół rozdzielać nasze drogi, jednak zawsze będą ze sobą jakoś powiązane. Jak już pisałem, AW to gra niezwykła - jej różnorodność i niepowtarzalność naprawdę ujmują. Cały czas stawiane są przed nami zupełnie nowe wyzwania, tu ciągle coś się dzieje, nic się nie powtarza, a dramatyczne zwroty akcji podnoszą napięcie do maksimum. Na bardziej niesamowitą cechą tej produkcji jest jednak cudowny klimat... zagubienie, strach i dezorientacja to uczucia, które ciągle mieszają się w naszej głowie i pozostają tam na dłużej. Ericowi doskonale udało się oddać groźną i mroczna atmosfere tajemniczego miasta, w którym rzadzi brutalne niewolnicze prawo. W budowaniu atmosfery grozy pomaga sugestywna oprawa - zimne barwy i niesamowite konstrukcje architektoniczne nawet dzisiaj mogą wywrzeć spore wrażenie (choć to tylko: VGA - grafika w low-res). Cały - i tak już rewelacyjny





dzięki nietypowemu jak na taką grę engine'owi wektorowemu (użytemu głównie w celu zmnieiszenia objętości gry, pełnej różnych animowanych przerywników), który nadał jej niezwykłe-

AW to bez watpienia gra niepowtarzalna i nie obawiam sie nawet stwierdzić, że jedyna w swoim rodzaju. Swego czasu mówiło się nawet o jej kontynuacji, jednakże ta nigdy się nie pojawiła. Ukazał się natomiast Heart of the Alien, czyli ta samą historia, ale z punktu widzenia obcego, niestety, bez udziału Erica i tylko na niektórych konsolach, jak np. sega CD. Eric Chahi odszedł w końcu z firmy Delphine So-





Neverhood

"Hello, Me Willie, Me Willie Trombone, You read this, you do good. Willie happy. You play Neverhood you do more good."

dni temu podczas rozmowy z przyjaciółką powiedziałam jeden z moich kolegów porusza się jak Klayman, Nagle sciła cała masa wspomnień związanych z Neverhoodem. jisty dom, dwa pudła pizzy i główkowanie nad zagadką "z myszką". Nie wiem, dlaczego tak dobrze pamietam te przygodówkę. Być może powodem jest fakt, że była pierwszą, w którą grałam i od której zaczęła sie moja miłość do nich?

"This is the story about good, and story about bad"

Opowieść o krainie Neverhood zaczerpnięta została wprost z Biblii i odwołuje się do dzieła stworzenia świata i człowieka. Stąd w grze wiele biblijnych motywów, chociażby takich, jak stworzenie głównego bohatera - Klaymana, którego zmuszeni jesteśmy zbudzić z bardzo głośnego snu, aby tym samym rozpocząć zabawę. Nasz Plastuś początkowo nie





i zdobywając informacje, dociera ostatecznie do mieisca, w którym musi dokonać wyboru pomiędzy dwiema odwiecznymi potęgami: dobrem i złem. Decyzja ta wpłynie na dalsze losy plastelinowej krainy, ale, jak wiadomo, dobro i tak zawsze zwycięża... również w długości outra. Można się o tym łatwo przekonać, ogladajac obydwa zakończenia.

przyczyny swej wę-

drówki. Rozwiazu-

jąc kolejne zagadki

Gra jest liniowa, ale na szczęście nasz

bohater może się poruszać po obszarach, które wcześniej zwiedził. Nie ma więc problemu z powrotem w wybrane miejsce, co zresztą bywa konieczne. Często bowiem okazuje się, ze wskazówki potrzebne do rozwiązania łamigłówki leżą gdzieś w jednej z początkowych sal. Same zagadki nie są trudne - kłopot sprawiają jedynie w momencie, gdy na jaw wychodzi, że aby kontynuować grę, trzeba powrócić do dość odległego pomieszczenia (w którym, swoją drogą, było się już nie raz) i po prostu zgasić w nim światło.

"Hoborg thought, that this world will make him happy"

Fabuła nie jest jednak tym, co sprawia, że gra ma tak wyjątkowy klimat. Chłopaki z Dream Worksa dopracowały każdy szczegół tak, aby wszystko ze sobą współgrało i tworzyło integralną całość.

Na poczatku stworzyli ogromny plastelinowy plac zabaw... no, niezupełnie, ale faktem jest, że aby zbudować krainę, w której toczy się akcja gry, zużyto ogromne ilości drewna i pokryto je ponad trzema tonami plasteliny (ta., swoją drogą, składowana była dosłownie wszędzie, w

każdym wolnym pomieszczeniu i na wiekszości schodów). Później zajęto się tworzeniem obrazów. Ustawienie plastelinowei figurki Klaymana - fotka maleńka zmiana pozy - fotka - i tak do

czasu uzyskania takiej liczby zdjęć, aby szybko przesuwane dały wrażenie ruchu. Ciekawe, czy ożywiając Klaymana, nie wzorowano się przypadkiem na wielbłądzie... kroki, jakby nie patrzeć (zresztą, gdyby patrzeć, tym bardziej), mają bardzo podobne. Po zrobieniu tysięcy fotek nadszedł czas na muzykę. Spróbujcie ją wyłączyć w Neverhoodzie. Przecież bez niej nie da się grać! Uzupełnia grę i z całą pewnością wzbogaca ja. Wykorzystano kilka stylów muzycznych na przekór trendom 1996 roku. Można więc usłyszeć jazz, funky... Muzyka, wg założeń, miała być groteskowa - i taka też jest. A inne dźwięki? Ponieważ ekipy nie było stać na profesjonalnych aktorów, którzy użyczyliby głosów





postaciom, chłopcy zrobili to sami. I wyszło to całkiem dobrze, bo kto się nie uśmiechnął na dźwięk słów: "Wille happy", nie ma chyba

Właśnie, poczucie humoru... to jest to, co tygryski lubią najbardziej. Wszystko jest przesiąkniete niesamowicie dużą dawką humoru. Od sposobu poruszania się Klaymana, poprzez teksty ("Hi, hello, how are you? Go away!!!") i muzykę, na komicznych cut-scenkach kończąc. Nie ma chyba nikogo, kto nie śmiał się z jedzącego muchomor Klaymana, jego ucieczki przed "katarynkowym" potworem czy chociażby sceny, gdy z wielką gracją spada ze schodów...

"I know what you thinking, and you can forget it"

Tak... rozmarzyłam się - chyba zagram w Neverhood jeszcze raz, choć zaledwie kilka dni temu skończyłam. Jednak nie jest to gra, którą można sie bezkrytycznie zachwycać, niestety i ona ma swoje wady. Przede wszystkim jest koszmarnie... krótka! Można ją ukończyć w dwa dni, a przy samozaparciu wystarczy jeden dzionek spędzony przed monitorem. Poza tym jest taki moment, gdy gracz zastanawia się, czy przypadkiem ludziom ją tworzącym nie zabrakło obiektu do wyzłośliwienia się. Chyba każdy wie, o czym piszę - jest fragment gry, gdy Klayman MUSI przemierzyć kilometry (dla niego, nie wiem, w jakich jednostkach - poza liczbą klatek z białą ścianą - to określić) korytarza zapełnionego historią Neverhood i wszystkich jej mieszkańców. W każdym razie fakt jest faktem, że podczas tej wędrówki można zasnąć, i to niejednokrotnie. Zawsze byłam ciekawa, czy znalazł się szaleniec, który przeczytał całą tę księgę dziejów. Jeżeli tak, to gratuluję uporu.

Kolejna sprawa, na którą już wcześniej się użalałam, to istnienie nierównych zakończeń. Nie wiem, czemu, gdy wybieram zło, zawsze czeka mnie mniej dobrego. Ale nic to, może i dobrze, skoro autorzy chcieli zawrzeć efement edukacyjny, niech im (i być może także młodszym graczom) na zdrowie to wyjdzie.

Cóż... pozostaje mi tylko włożyć płytkę, zbudzić Klaymana i znów rzucić się w wir kolorowego plasteinowego szaleństwa.



Teenagent

Ze wszystkich banków zaczyna znikać forsa. Nikt nie umie odgadnąć, jak to się dzieje. Ponieważ tonący brzydko się chwyta(?), tajna agencja rządowa RGB. której zlecono rozwikłanie zagadki, prosi wróżke (dobrze widzisz, wcale cię gały nie myla), aby do wykonania kolejnej misji wybrała człowieka z nazwisk w ksiażce telefonicznej, Cóż, skoro zawiedli renomowani agenci... Ten Homo Novus miałby rozwiązać te zagadkę. Agencja liczy na jego niekonwencjonalne podejście do sprawy. Wybór pada na ciebie... Który to już raz... Po krótkiej rozmowie z szefem zgadzasz się współpracować. Nie masz zreszta wyboru, nie po to kupowałeś grę, by teraz pękać. Wysyłają cię do obozu treningowego na krótkie przeszkolenie.

Patryk Sawicki

Część pierwsza

Obóz treningowy, czyli dom wariatów

Zaczynasz przy bramie. Strażnikowi pokaż przepustkę. Zaczytany żołdak pozwoli ci przejść i każe zameldować się u kapitana, Ruszaj w prawo. Wejdź do biura kap tana. Trep jest człowiekiem konkretnym. Mówi, że czekają cię trzy testy, które musisz zaliczyć. Nie ma lekko, chlebek po sześć pięćdziesiąt, Pierwszy test polega na wydostaniu się z karceru. Bez dalszych wyjaśnień pakują cię do mamra.

Z łóżka wyciągnij sprężynę. Uwieś się na żarówce, która zostanie ci w łapie, a kabel upadnie na podłogę. Krzycz przez kraty tak długo, aż zupak da ci michę z żarciem. Włóz końcówkę kabla do miski i przerącz włącznik (obok drzwi). Krzyknij przez kraty, że skończyłeś jeść. Kapitan się mocno doładuje i na utrwalanie pierza u fryzjera nie będzie musiał chodzić przez dłuuugi czas. Ty zaś zdałeś pierwszy test.

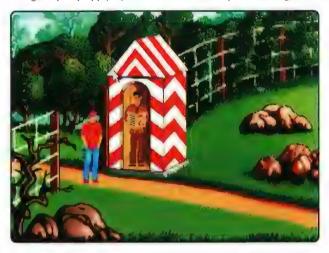
Drugi polega na wyc ągnięciu ze związanego kapitana hasła, którego ów za żadną cenę nie chce zdradzić. Godzi się rzec, że trep gotów jest do poświęceń i bynajmniej się nie oszczędza. Możesz używać wszelkich sposobów. Nie będziesz go przecie bił czy kopał, zażyjemy upierdliwca fortelem. Wyjdź z biura i przejdź w lewo. Urwij trawę rosnącą koło muru. Połóż sprężynę (tę z karceru) na twardej ziemi i za jej pomocą przeskocz przez mur. Bohater automatycznie weźmie leżącą po drugiej stronie muru saperkę. Wróć do kapitana i połaskocz go trawą. Z kieszeni wypadnie mu Rambo-nóż. Wyjdź z kwatery kapitana i udaj się do góry obok namiotu. Nożem przetnij ogrodzenie saperką zaś wykop tajemniczy przedmiot (okaże się nim kalejdoskop). ldź do bramy wyjściowej. Daj strażnikowi kalejdoskop, a w zamian dostaniesz "Tydzień Zołnierza", Jest to dość szczególne pisemko, niezwykle popularne wśród mundurowych. Wróć do kapitana i pokaż mu gazetę. Trep pęknie. Zdradzi ci hasło i oznajmi, że jeżeli przekażesz je barmanowi, ten wyjawi ci. na czym polega trzeci test. Akcja automatycznie przeniesie się do paru.

Porozmawiaj z barmanem. Tępy m'eszacz mocnych wód wyjaśni ci, że trzeci test polega na odnalezieniu kapitana (lubiącego, jak widać, infantylne zabawy). Zapewni cię również, że trep dał już pewnie nogę. Ponadto wręczy kubek kawy, którą wypijasz - zostaje kubek. Ze stołu weź resztki jedzenia i wyjdź z kantyny. Ze śmietnika na zewnątrz wydobądź linę. Skocz do strażnika, który gapi się w kalejdoskop 'zabierz mu granat. Idź do biura kapitana. Jako rzekł barman - po kapitanie ani śladu. Przywiąż linkę do granatu i spróbuj wysadzić szufladę w piurku. Próba powiedzie się - z ujemnym skutkiem dla ciebie. Z rozwalonej szuflady wydostań pigułki nasenne (to trochę dziwne, wszak zupak o psychice rozwielitki powinien mieć sen tak głeboki jak dźwiek dzwonu z wieży Notre Dame). Wyjdź i ioź w lewo, następnie udaj się górną ścieżką. Zmieszaj resztki jedzen a z pigułkami i połóż je na palu. Ptaszyna się naćpa i padnie jak trup. Weź go i wdrap się na pal. Kiedy wylądujesz w błocie, nabierz go trochę do kubka. Wyjdź z błota i wróć do kantyny. Ptaszka puść na radio. Ptaszek przekręci antenę, radio przestanie odbierać, a parman zacznie przy nim majstrować (bez większego skutku zresztą, nastrojenie radia wymaga jednak pewnych zdolności intelektualnych). Podmień kubek barmana na twój, z błotem. Potem zapytaj typa, czy nie jest spragniony. Barman łyknie sobie i padnie jak żołnierz spod Maratonu. Ty, nie zwlekając, udaj się przez drzwi po lewej do tajemn czego pomieszczenia, do którego dostępu bronił ci do tej pory barman. Kapitan - jak niemal każdy żołnierz zawodowy - myśli w sposób wzruszająco schematyczny. Wetknij palec w mrugającą dziurkę. Z beczki niczym diabełek z pudełka wyskoczy poszukiwany - też byś wyskoczył po takim kuksie w brew... Rozcierając oko, zupak stwierdzi, że zdałeś test. Wylądujesz z powrotem u szefa RGB, który nawet nie spodziewa się, że zdasz. Szybciej niż Bennet Stanleya do Afryki wysyła cię do małej wioski, gdzie mieszka niejaki Jan Ciągwa (ukłony dla erudycji autorów, mało kto pamięta dziś to opowiadanie), który ostatnio ma strasznie dużo gotówki, podczaś gdy przedtem raczej tym nie grzeszył. Rzecz trzeba sprawdzić.

Część druga

Wioska, czyli tam, gdzie diabeł nie może...

Zaczynasz nad jeziorem. Z łodzi weź złamane wiosło. Przejdź w dół, Znajdziesz się przed domem, gdzie jakiś małolat z uporem godnym lepsze sprawy us łuje wrzucić piłkę do kosza. Niestety nie bardzo mu to wychodzi, bo kosz jest krzynę za wysoko. Otwórz drzwi samochodu. Dźwigienką znajdującą się w samochodzie zwolnij zatrzask bagażnika.



Stamtąd weź skrzynkę z narzędziami (znajdziesz w niej klucz do nakrętek i podnośnik). Poluzuj kluczem śrubę mocującą kosz - uradowany szczeniak w końcu trafi do kosza i zawoła dziadka. Obydwaj gdzieś pojadą - pewnie na zakupy, aby konsumpcyjnym szaleństwen uczcić trafienie do kosza... Weidź do domku i weź strzelbe oraz wiatraczek. Z szuflady zabierz chusteczkę. Wyjdź na zewnątrz. Przejdź do góry, na pole. Obejrzyj kurę (nie jest to niestety gra, którą zalecałbym zatwardziałym zwolennikom walki o prawa zwierząt), kopnij ją i weź pióro, które zgubi urażona przedstawicie ka drobiu domowego, Strzelbą wypłosz wrony dręczące stracha. Dostawszy się do niego, możesz zabrać mu okulary i płetwy. Weż też sierp i zepsute grabie leżące na łące. Ze stogu siana wyciągnij igłę (a cóżby innego, u l'cha!). Wróć nad jezioro. Naostrz sierp o kołowrót przy studni. Idź w dół, w prawo, i w dół. Podnośnikiem dźwignij skałę. Weź kość leżaca pod skała, sierpem zaś zetnij krzak. W jaskini nie masz na razie niczego do roboty. Idź w prawo. Psu daj kość, wdzięczny za traktament pozwoli ci wejść przez klapę do piwnicy. W piwnicy jest ciemno jak... za koszulą u pijącego czarną kawę Murzyna. Spróbuj wziąć łopatę. Chłopak wystrzeli z powrotem na zewnątrz, bo zobaczy... pająka. Zatrzaśnij klapę. Wstrząs poruszy ścianami. Otwórz klape ponownie i zejdź na dół. Okaże się, iż gips zaklejający włącznik piwnicznego oświetlenia odpadł. Możesz włączyć światło. Pająk zmyje się, a ty weź łopatę i wyłaź na zewnątrz. Za pomocą wiatraczka osusz wiszące przed domkiem pranie. Wejdź do domku i powiadom o tym starszą panią. Babcią zbierze pranie. Wyjdź na zewnątrz i weź linke, na której wisiało pranie. Idź trzykrotnie w lewo i wejdź do leśniczówki. Z półki zabierz nadgryziony zębem czasu serek, zaś z podłogi piłę tarczową. Wyjdź z domku. Idź w dół i w prawo. Znajdziesz się przed posiadłością. Idź prawą dolną ścieżką. Teraz z powrotem w lewo. Poczekaj, aż strażnik zacznie pociągać z butelczyny (picie na służbie to kardynalny grzech wszelkich stróżów) i krzyknij do niego. Wystraszony cieć upuści butelkę. Weż ją i dolej whisky do piły tarczowej: Idź prawą dolną ścieżką. Weż kamyk z ziemi i idź w prawo. Pod dziką rośliną znajdziesz dziki ziemniak (ale niespodzianka!). Pijaną piłą utnij kawałek gałęzi i weź go. Używając superkleju, przyłącz gałąż do wiosła, tym

samymije naprawiając. Idźnad jeżioro. Używając wiosła i łódki dostań się znajdującą się na regale. Coś ją przytrzymuje. Przeczytaj jej tytuł. Teraz na wysepkę, na której zerwij dwa kwiaty. Wracaj na stały ląd. Połącz maske do nurkowania z płetwami i za pomocą uzyskanego zestawu do nurkowania zanurkuj w jeziorze. Szybko weż kotwiczkę znajdującą się koło sterů łódzi. Jeżeli się zagapisz, to bohater nie weźmie kotwiczki, bo zabraknie mu powietrza. Idź pod prawą ścianę posiadłości. Połącz linę ż kotwiczka. Posłużywszy się tak uzyskanym sprzętem wspinaczkowym. wespnij się na mur. Niestety kotwiczka zahaczy o frak jakiegoś strażnika, którego podniesiesz do góry i na dodatek upuścisz (na jego własne życzenie). Pierwszą próbę dostania się do posiadłości masz z głowy. Idź do domku, pod którym siedzi pies, i wejdź do środka. Pogadaj z dziewczyną. Przedstawi sie imieniem Ania, Ponieważ bohater nie ma szczęścia do kobiet, trzeba mu pómóc. Daj dziewczynie kwiatek. Pogawędka z dziewczyna nie wychodzi, spróbuj zatem z babcią. Daj jej drugi kwiatek. Babunia wzruszona niczym poduszka pozwoli c wziąć miotełkę ze stolika.

Wróć do leśniczówki. Posprzątaj miotełką w kominku. Sadzą z miotełki pomaluj ziemniak. Udaj się pod prawą ścianę. Spróbuj wdrapać się na drzewo. Niestety coś cię połaskocze. Wrzuć ziemniak - granat do dziupli. Granat to niezła rozrywka, a rozbawiony do rozpuku ptak odleci. Wdrap się na drzewo. Niestety ostatnia gałąź okaże się za krótka i spadniesz z hukiem na ziemię. Znowu ci się nie udało. Idź do strażnika. Nudź go tak długo, aż da ci ciastko. Weź celofan leżący na ziemi. Wróć do leśniczówki i przepchnij ciastko przez otwór w kształcie serduszka. Powstałe serduszko owiń w celofan. Wyjdź z chatki. Wracaj do Ani. Da jej ciastko. W zamian dostaniesz wstążkę. Napraw nią (wstążką, a nie Ania) grabie. Idź przed leśniczówkę. Gadaj z wiewiórka tak długo, aź rzuci orzech w trawę. Grabiami przeczesz trawę i weź znaleziony orzech.

Wracaj do domku Ani. Na stole stoi miska ze sztucznymi owocami. Podmień orzech na sztuczne jabłko. Idź, aby znaleźć się przed lewą ścianą posiadłości. Chodzi tu jeż z szyszką na grzbiecie (coś mu się chyba pokręciło!). Wymień z jeżem jabłko na szyszkę. Do szyszki, za pomocą kleju, przymocuj piórko i głę. Otrzymasz strzałkę. Idź w lewo i skieruj się w lewą górną ścieżkę. Strzałką ciśnij w gniązdo os. Pocisk przebije je i wyleje się miód. Zwabiony zapachem niedźwiedź odciągnie osy, a ty właź przez klapę. Niestety i tym razem ci się nie uda, Wracaj na pole. Zatkaj mysią dziurę cnusteczką i daj myszy ser. Mysz zwęszy podstęp i zwieje do pory, ale wpadnie w chusteczkę. Weź chusteczkę z zawartością z nory. Wracaj do jaskini i właź do środka. W otwór wepchnij mysz, dziurę zapchai kamieniem, a ten umo-

cuj superklejem. Zwierzątko wieje inną drogą (dużego wyporu nie miała), po drodze wypychając kawałek złota. Weź go i wyjdź z jaskini. Idź pod 'ewą ścianę pos adłości. Spróbuj przekopać się pod murem, używając ropaty. Niestety zamiast dostać się do posiadłości trafisz na rope, która na dodatek szybko s.ę skończy. Znowu jałeś ciałka, przepraszam siana. Zdenerwowany twą natarczywościa Cagwa wyjdzie przed budynek.

ldź w lewo i pogadaj z nim. Ciągwa będzie chciał się dowie-Jzieć, dlaczego zamierzasz dostać się do jego posiadłości - w

końcu zostawi ci trochę szmalu i zmyje się. Spróbuj przekupić ztotem strażnika. Cham złoto weźmie, a ciebie nie wpuści. Życie bywa brutalne. Weź banknot i przeczytaj znajdującą się na nim notkę. Pokaż banknot Annie. Okaże się, że Ciągwa chciar sobie kupić dziewczynę. Wkurzony tym ponater rozwali strażnika przy bramie i wejdzie do posiadłości.

Cześć trzecia

Posiadłość, czyli budowla w złym guście

Wejdź do wnętrza budowli. Zacznij zwiedzanie od drzwi po lewej. Weź wałek i butelkę chili. Wyjdź z kuchni. Wejdź w drzwi po prawej. Spod kanapy weź korek. Z wiadra weź koniak i szczypce. Poczytaj gazetę. Wypadnie z niej wideopilot. Weź go. Wyjdź i idź w prawo. Wejdź w pierwsze drzwi po lewej. Pogadaj z robotem. Okaże się, że ma bzika na punkcie rapu (???), Ponadto dowiesz się, że jest on rodzajem sejfu, który otwiera się po trzech testach: zapachu, głosu i wyglądu. Jeśli stwierdzi, że stoi przed nim właściciel domu & Ciągwa - se f się otworzy. Wyjdź na zewnątrz. Idź w lewo i po schodach na górę. Przeszukaj wszystkie szuflady b urka. Zapamiętaj kolor wnętrza każdej z nich. W szufladach znajdziesz aparat fotograficzny (polaroid) i dyktafon. Spróbuj wyciągnąć książkę

wyciągnii szufladę o wnętrzu w kolorze takim, o jakim mówiono w tytule książki. Ponownie spróbuj wyciągnąć książkę. Otworzy się skrytka. Weź z niej kasete wideo. Zasuń szuflade, Z kosza na śmieci weż kartke papieru i ídź na dół. Idź w prawo i wejdź w drzwi po prawej. Owiń korek kartką papieru i wetknij go do zlewu. Odkręć kurek, co napełni zlew gorącą wodą. Używając gorącej wody, odklej nalepkę z butelki chi i i przyklej ją na butelce koniaku. Wracaj do kuchni: Postaw fałszywe chili w miejscu, gdzie stała przyprawa. Automatycznie podpowiesz kucharzowi, aby dodał trochę twojej podróbki. Kucharz koniakiem sparto i cały smak i sam żłoży rezygnację. Wałkiem rozwal radio i weź baterie. Włóż je do polaroidu, Otwórz lodówkę. Zaczynasz gonić w piętkę (praca agenta nie prosta rzecz), Ponów próbe. No, już lep'ej. Niestety mieso przymarzło. Skocz na górę i z kosza weź kolejną kartkę. Wracaj do kuchni i zapal kartkę na gorącej płytce. Kartką ogrzej mięso z lodówki. Weź mięso i wrzuć je do zupy. Zostanie ci woreczek.

ldź do pokoju z telewizorem. Włóż kasete do ootwarzacza, Włacz telewizor i pilotem uruchom wideo. Na ekranie pojawi się śpiewający Ciągwa (Pavarotti to on nie jest). Nagraj jego głos na dyktafon i zrób mu zdjęcie. Idź do łazienki. Szczypcami weź skarpetki (tfu!) z kosza i idź do Cześka. Podaj mu zdjecie, skarpetki i puść nagranie. Czesiek otworzy sejf. Weź z niego słojk i pamietnik Ciagwy. Z pamietnika dowiesz się, że do Ciagwy często przychodził szalony wynalazca (Kuttner się kłania) i sprzedawał mu różne zwariowane patenty (Czesiek to jego wynalazek). Pewnego dnia



wynalazł pigułki czasu, które sprawiały, że człowiek był 1000 razy szybszy (dlatego strażnicy w bankach niczego nie widzieli. złodziej był za szybki). Jedyny problem polegał na tym, że profesorek zapomniał formułę, gdyz najlepsze wynalazki wymyślał po pijaku. W zamian za patent chce dostać laboratorium, gdzie p lnie popracue, żeby odkryć formułę. Potem zadowoli się już tylko nagrodą Nopla,

Tymczasem do pokoju zacznie dobierać się Ciagwa. Ukryj się za lewym dolnym brzegiem ekranu. Strażnik poinformu e Ciągwe. ze profesor przypomniał sobie formułę. Ciągwa zostawi klamkę i wyjdzie.

Weź ja i wyjdź. Włóż do otworu w drzwiach po prawej (tych, przez które wchodziłeś do łazienki) i otwórz je (jest to jeden z najbardziej d abolicznych numerów, jakie w życiu widziałem, i sam żadną miarą nie domyśliłbym się, co począć, gdyby nie fakt, iż te cwane drzwi wymyślił mój bjciec). Otworzą się, ale w drugą stronę! Zażyj pigułk'. Automatyczne przejdziesz przez wentylator. Wyłącz go pstryczkiem i wejdź w drzwi po prawej. Będziesz próbował powstrzymać Ciągwę, ale ci to nie wyjdzie. Na szczęście w ostatniej chwili wpadnie kapitan - antyterrorysta z RGB. Okaże się, że miałeś zamontowaną kamerę w czapce (żyjemy w erze miniaturyzacji, niestety). Kapitan stwierdz, że wszystko skończone, ty jednak masz jeszcze do wyrównania rachunki z Ciągwą. Idź do pokoju z telewizorem. Szafa jest otwarta. Właź do środka. Bez zpędnych ceregieli trzaśnij Ciągwę w łeb butelką chili. I zbyte, pane Havranek!

Zadanie zostało wykonane. Niestety twoje niecne zamiary związane z Anią na razie muszą poczekać na ich realizację, okaże się bowiem, że była agentem RGB i już gdzieś ją wcięło. W nagrodę za wykonanie zadania zostaniesz mianowany...

MŁODOCIANYM AGENTEM

Polskie serwisy o Diablo 2

Jezeli najbliższe 15 minut masz wolne, to zapraszam do przeczytania na te-mat serwisów dotyczących gry Diablo 2. Postaram się nie tylko przedstawić najlepsze z nich, ale także wskazać te, które warto odwiedzać nawet codzier ie (strony z notami co na)mniej 8):

Karezma Diaplo 2

Poniewaz jest to oficjalna polska strona D2, więc od niej zaczynam. Karczma uzyskała to zaszczytne miano do bre kilka miesięcy przed wydaniem samet gry. But to wiedy beakonkurency) y serwis, a i teraz ze świecą szukać zsprzecznie lepszego, Karczma wyożnia sie przede wszystkim świetna prawą graficzną oraz bogactwem dzianicy, Komnaty oraz Tylne Wyjście Dzięki łakiemu nazewnictwu stroni naja njesamowity klimat, a czas spe zony na ich wczytywanie nie jest cza em štraconym. Najwaźniejszą rzecza ila trabio-tanów jest oczywiście licz aktualność newsów. Pod tyń ize edem Karczma, mimo iż nie na epsza, to uplasowana jest w ścis cu napisać, ze dzięki staraniom Fal en Zena Karczma, jako jedyny serw Polsce, ma wersję beta Expansi et, co może znacząco się przyczyni to poleoszenia aktualności. Bardzo cie awą ideą wprowadzoną przez ten ser est Polski Sojusz Anty Cheatow Ma on na celu utrudnić žveje cheat om, którym przyjemność sprawia gra rony należące do sojuszu, czyli takie które mają specjalny znaczek, są wol ne od trainerów oraz podobnych pr gramików. Kolejną rzeczą, o której nie ge nie napisac, jest hosting dia pol skich klanow Diablo, czy i udostepnia

Ocena subjektywna: 9/10

strony klanowe

DW byly do niedawna świetnym serwi sem. Do niedawna - to znaczy do wrze-śnia roku 2000. Od lugo czasu bowiem pozostają w stanie spoczynku. Mimo to achęcam do odwiedzenia serwisu, po nieważ znależć tam można kilka dzia-tów traktujących o beta testach, Grafiszym poziomie, prezentuje się nieco Tak jednak jest to, co jest, czyli

Ocena subiektywna: 3/10

Ten serwis możemy oglądać w dwóch sprowadza się do ilości grafiki, która w ight oczywiście jest uboga. Ponieważ w wersij standard, to te właśnie bedi opisywal. A więc szata graficzna jest rzeciętnej jakości, ale jej uktad spra via, że serwis jest bardzo przejrzysty nastawił się głównie na aktualnoś rowsów i to zadanie spełnia doskona e. Aktualizacja odbywa się nawel kilka razy dziennie, co, jak na serwis k Diablo, jest częstością bardzo dużą. Nie ma strony idealnej - i tutaj znależć ożna minusy. Niestety liczba dzialov est dosyć mała, a zawarte w nich ir ormacje njezbyt cenne, chociaż zdarzają się peretki jak download. Dużo kszą wadą jest to, że nie należy do

NAJLEPSZE E-ZINY W POLSCE

Temat e-zinów (z ang. electronic magazines - magazyny elektroniczne) jest ostatnimi czasy bardzo popularny. Dlaczego? Pewnie dlatego, że owe periodyki są calkowicie bezpłatne, a przy tym mogą być redagowane równie profesionalnie, jak tytuły znane z witryn kiosków. W związku z tym postanowiliśmy przyjrzeć się najważniejszym z nich.

Pawei Gruszecki

łasnego zina można wydać praktycznie za darmo. Jest to ogromna zaleta tego rodzaju pism, ale jednocześnie i największa ich wada, bowiem w krótkim czasie Internet został zasypany przez dziesiątki bezwartościowych publikacji, zawierających sporo merytorycznych i językowych błędów. Moim celem było zebranie i przedstawienie tylko tych, które prezentują sobą odpowiednio wysoki poziom. Tworząc poniższy przegląd starałem się nie odbiegać daleko od tematyki CD-Action i prezentowałem głównie e-periodyki, które traktują o komputerach (wyjątkiem jest tutaj "Esensja", ale tak ważnego dla rynku zinów czasopisma nie można pominąć). Ponadto nie opisywałem publikacji poświęconych grom, ponieważ tym poświęcony był materiał z numeru czerwcowego.

WebReporter

http://web.reporter.pl



"WebReporter" jest bez wątpienia najdojrzalszym z opisywanych e-zinów. Istnieje od 1997 r. i wywodzi się od "Reportera", pierwszego elektronicznego pisma w Polsce. "WebReporter" to największy polski miesięcznik o Internecie - opisuje firmy, produkty, strony WWW, programy, podaje statystyki Zawiera aktualności, porady oraz opinie i komentarze. Adresowany jest do ludzi z branży internetowej - szefów firm, menedżerów, projektantów witryn, webmasterów, administratorów, a także osób interesujących się Internetem. "Web-Reporter" jest stawiany za wzór dla innych, mnie szych pism. W zasadzie nie ma wad, a ponarzekać można tylko na nieco wysłużoną już szatę graficzną. Szczególnie godne uwag jest

maksymalne zintegrowanie treści zawartych w magazynie z materiałami dostępnymi na stronach internetowych "WebReportera", co gwarantuje uzyskanie absolutnie wyczerpujących informacji na interesujący nas temat. W serwisie online znajdziemy również jedyny w swoim rodzaju katalog bannerów reklamowych, zbiór kartek elektronicznych, a także magazyny o grach. kulturze, biznesie, fotografii, jak i magazyny dla dzieci. "WebReporter" Dariusza Majgiera wciąż pozostaje niekwestionowanym liderem wśród elektronicznych czasopism poświęconych tematyce internetowej i ogólnokompute-

Esensia

http://www.esensja.pl



"Esensja" w najmniejszym stopniu nie ustępuje profesjonalizmem przygotowania "WebReporterowi". Zapełniają ją artykuły poświęcone szeroko rozumianej kulturze i rozrywce. Jak podaje jej redakcja: "Esensja to magazyn internetowy, którego zawartość to słowo i obraz w czasach Internetu. Każdy numer to dobre dłuższe opowiadania oraz tzw. short-stories, wywiady z pisarzami, twórcami komiksów, reżyserami i redaktorami różnych pism. Stałymi działami są recenzje książkowe, filmowe oraz komiksowe, a także związana z nimi publicystyka. Średnio w numerze prezentujemy dwa komiksy, z których jeden jest czarno-biały, drugi zaś - kolorowy. Nieobce są nam gry fabularne, pisze dla nas sam redaktor naczelny pisma "Portal" - Ignacy Trzewiczek oraz Joe Abrakadabra, twórca słynnego systemu 'Frankenstein Faktor'a", piszemy też o grach komputerowych. Ponadto publikujemy wiersze (między innymi aureatki Paszportu Polityki VII edycji), galerie prac plastycznych oraz rozrastający się dział Variów, poświęcony wystawom, teatrom oraz tematycznym cyklom felietonów". Magazyn redagowany jest przez ludzi obeznanych w temacie - w tekstach nie zauważyłem błedów jezykowych ani merytorycznych. Szata graficzna, choć bardzo prosta, jest gustowna i elegancka, a pismo bogato ilustrowane, Artur Długosz, redaktor naczelny "Esensji", dodaje: "Wkrótce planujemy rozpoczęcie zamieszczania tłumaczeń zarówno komiksów, jak i literatury". Zamierzeniami twórców "Esensii" było stworzenie pisma promującego Internet jako nowoczesne medium propagowania kultury oraz integrowania

WAKACYJNA WYPRZEDAZ

Wszystkie gry z sem Cool Games w cenie 15 zł.













Seven Kingdoms II -druga część legendarnego RTS-a

Rage of Mages II

-RTS z elementami RPG

Shadow Company -gra akcji i strategia w jednym

Tonic Trouble -platformówka w 3D, rewelacja

Dethcarz -wyścigi samochodowe, śliczne!

Knights&Merchants -strategia czasu rzeczywistego po polsku













strzelanka w 3D, kosmiczne klimaty

Savage Arena

gra sportowa, ale co o za sporti

Unreal

- RTS, zostań żolnierzem, pilotem lub czołgista

mistrz gatunku FPP

4 gry w zestawie

oszczedzasz 20 zł

8 gier w zestawie

zamów w redakcji lub szukaj w kioskach.

ZAMAWIAM

Mr 7/99 Rage of Mages II - 15 zt Mr. 8/99 Seven Kingdoms II - 15 zł Nr 9/99 Shadow Company - 15 zł □ Nr 1/00 Tonic Trouble - 15 zi □ Nr 2/00 Dethcarz - 15 zł □ Nr 3/00 Knights&Merchants - 15 zi

□ Nr. 4/00 Expendable - 15 zi □ Nr 5/00 Savage Arena - 15 zł □ Nr 6/00 Wargasm - 15 zł

☐ Nr 1/00 Unreal - 15 zł □ 4 gry - 40 zł 🗆 8 gler - 90 zi

..... Nazwisko: ... Kod Pocziowy:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie mojch danych osobowych w bazie danych

Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych I marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o molm prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

Adres redakcii:



SoftPress ul. Nowowielska 5 55-080 Katy Wrocławskie tel. 0-71 3167639 0-71 3167640

CD-ACTION

Kto nas czyta, nie błądzi... po sieci

że na stronie znależć można pliki, z którymi nie powinien mieć nie wspólnego zanujący się gracz. PP tłumaczy to tym, iż goście domagają się obecnoś tego typu programow, ale nie wiem, czy są to głosy prawdziwych fanów.

Ocena subjektywna: 8/10

Gospoda Diable 2

ospoda to serwis tworzony w całości przez jedną osobę - ucznia gimnazjum Piszac to, chce zwrócić uwage na ilośc pracy, jaką włożył Młody (to xywka webmastera) w tworzenie tego serwisu Bogactwo działów jest naprawde impr na do Karczmy, w której pracuje prze ciez cala rzesza ludzi. Bardzo polecam przejrzenie przedmiotów. Nie wiada mo, dlaczego Gospode odwiedza dzier nie zaledwie 50-150 gości (to dane autora). Być może teraz zaczniecie do niej częściej wpadać. Polecam!

Ocena süblektywna: 9/10

Strefa to jeden z najstarszych serwisów traktujących o Diablo 2. Swoją popu arność zawdziecza niezwykle bogatyr w treść działom. Autorzy nie spoczy wają na laurach i ciągle wprowadzaja jakieś zmiany, przykładem może być ostarnio stworzony dział - Handel PL Oczywiście, jak przystało na porządny serwis SD2, przynależy do Polskieg iszu Anty Cheatowego. Do grafiki ne można mieć większych zastrzezeń est podobna jak w Karczmie, Bardzo denerwujące są banery, od których az roi się w strefie. Nie dość, że po wczy aniu strony w rozdzielczości 800 600 w ogóle nie widać treści (tzn. żeby poczytać newsy, trzeba przewinąć stro ne o caly ekran), to banery pojawiaja się także pod stocką. Na stronie głów e naliczylem także 11 buttonow 1: już lekka przesada. Co napisać w pod umowaniu? Strona bogata pod względem treści i jeszcze bogatsza, jeśli chi dzi o reklamy. Szkoda. Za te hany oce na będzie niższa o 2 od tej, która chcia-

Ocena subjektywna: 7/10

Blizzard Games

Ten serwis poświęcony jest wszystkim grom Blizzarda, jednak ja będę opisywał go pod kątem dwóch pierwszych ześci, czyli Expansing Set oraz Diablo Tym. co wyróżnia Blizzard Game: wśród stron o Diablo, są działy, w któych przedstawiono aktualne ranking postaci CLOSE oraz OPEN. W serwisie dużo miejsca poświęcono dodatkowi ale niestety informacje o nowych bo ści BG niech świadczy fakt, że catkiem (iedawno mial miejsce bardzo poważ. ny plagiat. Inny serwis przywłaszczy sobie nie tylko większość tekstów, ala

Ocana subiektywna: 6/10

Diablo2Arena

Cóż, można by napisać to, co powyżej, Autorem jest uczeń gimnazjum, do tego pracuje sam. Ten serwis otrzymał Wphit, czyli znak jakości przyznawany przez Wirtualną Polskę, Zanim napiszę coś więcej o serwisie, zdradze wam pewną tajemnicę: to ja jestem jej autorem. Teraz chyba nie wypada pisad nic więcej, więc czekam na opinie pod adresem mgamer@wp.pl

Ocena: /10 (sam wpisz po odwiedze

środowisk twórczych. Wydaje się, że cele te zostały osiągnięte już teraz, kilka miesięcy po starcie, i aż trudno sobie wyobrazić, co będzie, gdy redakcja na dobre rozwinie skrzydła...

Od redakcji: na CD co miesiąc znajdujecie kolejny nr tego zina.

NoName

http://www.noname.zum.pl



"NoName" jest trzecim (i ostatnim) prezentowanym tutai pismem, które zapisało się w historii e-zinów w sposób szczególny. Składa się z działów: Teksty poważne (artykuły o różnorodnej tematyce). Teksty zabawne. Opowiadania. Sport. Film. Muzyka oraz Komputery, czyli praktyczne porady i kursy, a także felietony na temat Internetu i komputerów, "Gdy zaczynaliśmy, postanowiliśmy zaryzykować i nie precyzować tematyki magazynu. Byłem wtedy zafascynowany ewoucjonizmem i postanowirem, że magazyn sam ukształtuje s ę po pierwszym, góra drugim numerze", wspomina Tomasz Karwatka, redaktor naczelny pisma. "NoName jest bardziej areną do dyskusji, wymiany po**glądów, idei i pomy**słów niż standardowym magazynem. U nas nie ma sztywnego podziału czytelnik - redaktor i to właśnie sprawia, że NoName ma swoisty styl i klimat", kontynuuje, uzasadniając popularność e-zinu. "Magazyn jako nośnik informacji, pogladów i pomysłów umożliwia tworzenie się wokół siebie różnych przedsiewzięć. Aktualnie pracujemy nad projektem Czytelnia.net. który będzie bazą elektronicznych książek". "NN" znany jest z licznych serwisów w obrębie swojej witryny internetowej i jako jedyne e-pismo wydany jest również w wersii angielskiej. Podtytułem "NoName" jest "forum ludzi myślących" Wydaje się, że to hasło doskonale oddaje tematykę i charakter miesięcznika. Jeżeli więc jesteś człowiekiem, który ma swoje zdanie, a przy tym jesteś otwarty na świat, to będziesz zadowolony z wyboru "NoName".

Webhelp

http://www.webhelp.pl



Rozwijający się prężnie "Webhelp" jest ciekawą propozycją dla fanów komputerów. Krzysztof Dziewoński, twórca pisma, mówi: "Najważniejszym tematem w magazynie jest tworzenie stron WWW. Staramy się temu poświęcać jak najwięcej miejsca". Porady prezentowane na łamach "Webhelpa", i rzeczywiście zajmujące w nim kluczową pozycję, mogą być bardzo pomocne dla każdego początkującego, a nawet średnio zaawansowanego webmastera. Dodatkowo magazyn prezentuje recenzje gier komputerowych, jak i 'nformacje ze świata sportu oraz kultury. Całość podano w m łej dla oka szacie graficznej.

http://www.interek.com.pl



"Interek" istnieje w polskiej Sieci za edwie od 15 kwietnia 2000 roku, a już odniósł spory sukces. Dzieło Macieja Kitajewskiego doczekało się nawet własnej audycji w młodzieżowym radiu - "Radiostacja". Początkowo na famach opisywanego miesięcznika publikowane były artykuły niemal wyłącznie związane z Internetem. Aktualnie teksty podzielone są już na 4 odrebne kategorie: Komputer, Internet, Kultura i Różne. Pojawiły się też nowe pisma zależne: "Interek Po Godzinach", "Interek Humore-mail" oraz "Interek Po Dwudziestei Czwartej". Jak widać, znacznie zwiększył się zakres poruszanych tematów, niestety poważnie odbiło się to na i ości materiałów prezentowanych w poszczególnych działach. Natomiast na pochwałę zasługuje bardzo ładna szata graficzna, "Interek" jest pismem realizowanym w ciekawy sposób, zawierającym interesujące i poprawne merytorycznie teksty na różnorodne tematy. Tylko czy nie nazbyt? Mimo wszystko - polecam.



http://www.at-online.of.pl



"@t" (były "PtiKuś") jest magazyne**m** adresowanym do wszystkich, których interesują komputery. Od pierwszego numeru "PtiKuś" publikował różnego rodzaju porady, tipsy oraz kursy (szczególnie kursy programowania). Ten stan nie zmienił sie do dziś, tyle że dodano działy. Hardware, Internet, Magazyn oraz Gry na PC. powodując, że pismo stało się ciekawsze i mniej monotematyczne. Każde wydanie to spora liczba poprawnych merytorycznie artykułów. Szkoda tylko, że zdarzaja się w nich błędy językowe. Nie do końca przekonuje mnie również nowa szata graficzna, natomiast w żaden sposób nie mogę zakwestionować zapału redakcji i jestem pewien, że "@t" - pod przewodnictwem Dariusza Wadowskiego - jeszcze pokaże, na co go stać.

Od redakcji: większość z tych zinów można znaleźć na naszym Cover CD w Extras lub Extras/Bonus 1/mags.

C:\>DOS #10

Kiedy ja to piszę, za oknam świeci słonoczku, a ludzła niecierpliwią się – kiedy w edagogicznej ;-). Wiosna poweli przechodzi w tate:.. ale gdy wy to czytacie, jest jeż olec, ja opajam się na plaży w Ustroniu Werskim, pszczótki robią miodek i egélnie est sletanka. Zeby nie zabierać wam zbyt dużo czasu i nie męczyć główek, które ewnie wodzą teraz za ce ładniejszymi okazami kenkurencyjnej piel, postaram się apisać cześć krótką, tatwą i przyjemną, czyli krótki FAQ, jak usunać najczestsze

Kominck vel Puchatek Niewiadomo Dokad

erwszym i dość często spotynym problemem przy pracy Win9x (czyli głównie przy reinstalowaniu ;-), jest to, że nie ma CD ROM u". Po prostu nie ostał zainstalowany i już. Wtedy potrzebujemy dwóch rzeczy - sterownika powiedzmy, że nazywa się driver.sys) pliku mscdex exe. Wpisujemy w configu taką linijkę:

device=c:\dev\driver.sys /d:mscd81

A w autoexecu:

c:\windows\command\mscdex.exe /

Teraz wystarczy zrestartować komputer i po problemie. Parametry w przyadku sterownika mogą być inne niż tutaj przedstawione, akurat u mnie takie są, ale zależy to tylko od produtenta sprzętu. Chodzi tu o to, że mscłex.exe za pomocą parametru "/d" otrzymuje symbol stacji CD ROM i rusi być taki sam jak ten, nadany za oomocą sterownika. Podobnie dodasię wszelkie inne urządzenia - załaować sterownik instrukcją "device = " ew uruchomić jakiš program/ustavić zmienna smodowiskową w autoexecu. Wszystko powinno być podane pliku readme na dyskietce ze ste-

Kolejny problem na drodze do krainy szcześcia to klawiatura, a konkretnie ej układ. Najpopularniejszym polskim ikładem jest "Polski programisty", w którym polskie ogonki uzyskuje się za oomocą kombinacji Lewy [Alt] + Litea. Aby w Win9x ustawić ten układ. wystarczy w aplecie Klawiatura ustaić odpowiednia opcję. A w DOS-ie., tutaj jest kilka rozwiązań, jeśli mamy Win9x i poprzednia rada nie zadziała ła, to wpisujemy w configu takie linij-

mode con codepage prepare=((052) C:\WINDOWS\COMMAND\ega.cpi) mode con codepage select=852 keyb pl.,C:\WINDOWS\COMMAND\key-brd4.sys

lrinym sposobem, który znalazłem w książce Andrzeja Zawadzkiego (polecam), jest wykorzystanie ANSI.SYS. Nie wglębiając się w temat, powinniśmy wpisać w configu następującą linię:

device=c:\windows\command\an-

zrestartować komputer, a następnie stworzyć i uruchomić taki skrypt jak

set p=//prompt// prompt \$e(0:30:165p prompt \$e(0:46:134p prompt \$e[0:10:169p prompt \$e[8:38:136p prompt \$e[0:49:228p prompt \$e[8:24:162p prompt \$e(8:31:152p prompt \$e(8:45:171p prompt \$e[8:44:198p prompt \$e[1:164p prompt \$e(3:143p

Ten sposób wykorzystuje możliwości [Ctrl] + Litera (duże znaki).

świetla błąd "Incorrect DOS version"? Pojawia się to, na przykład, przy próbie uruchomienia Windows 10 (do zdobycia na www cai net2000 com pl í Innych dziwnych miejscach). Microsoft przybywa do nas z pomocą -

Mecho off

prompt \$e[5:168p prompt Sel12:157p prompt \$e[14:227p prompt \$e[15:224p prompt \$el19:151p prompt \$e[24:141p prompt \$e[26:189p prompt %p%

ANSI SYS, bardzo przydatnego programiku, tak przy okazji. Powyższe komendy dokonują redefinicji poszczególnych klawiszy - dzięki temu w linii komend uzyskamy polskie znaki poprzez kombinacje [Alt] + Litera (maje znaki) oraz

Teraz trochę bardziej egzotyczny problem - co zrobić, gdy program wy-

wystarczy dodać w configu taką linij-

device=c:\windows\setver.exe

a następnie raz zdefiniować nazwę programu, któremu DOS ma podawać inny niż prawdziwy numer wersji oraz ten

setver c:\win10\win.com 3.00

Od teraz Windows 1.0 będzie myślał, że ma do czynienia ze starym i ciężkim do zdobycia DOS-em 3

Ostatnio otrzymałem parę maili z pytaniem, czy w DOS ie można dodawać, robić wyliczanki itd. Chodziło głównie o to, by stworzyć pętlę, w której jakaš zmienna będzie miała kolejne wartości 1, 2, 3, 4 itd. Gdy zacząlem się zastanawiać, to okazało się, że da się to zrobić! Załóżmy, że chcemy wygenerować kolejno liczby od 0 do 1000 i wypisac je na ekranie. Petli "for" nie wolno zagnieżdżać, więc trochę oszukamy DOSa - napiszemy trzy skrypty - T.bat:

Mecho off

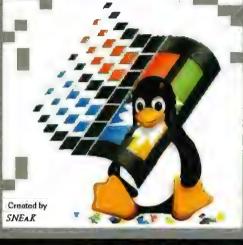
for XXI in (8 1 2 3 4 5 6 7 8 9) do call 2.bat %/I echo 1888

drugs - 2.bat:

for XXu in (0 1 2 3 4 5 6 7 8 9) do call 3.bat 7.177.U

I ostatni - 3.bat: for XXy in (8 1 2 3 4 5 6 7 8 9) do echo 7.177/y

Jeśli przyjrzymy się kolejnym wartościom przekazywanym przez jeden skrypt do drugiego, to zauważymy, że 2 bat otrzymuje parametr równy liczbie setek, a 3 bat liczbę setek i dziesiątek - do tego dokłada jedności i otrzymujemy liczbę :-). Może sposób jest trochę "na około" daje nie naj-



lepsze rezultaty (puste wiersze co 10 liczb, liczby zawsze są trzycyfrowe, czyli otrzymujemy 001, 099 itp.), ale jest I gdybyśmy podawali te liczby jako parametry, to najprawdopodobniej nie byłoby żadnych blędów i 001 zostałoby zinterpretowane jako 1.

Wielu pytało mnie również o jakieś linki do stron o MS DOS-ie, wychodząc naprzeciw innym, podam niniejszym znalezione przeze mnie stronki i FTP-y - wszystkie mają certyfikat "Zatwierdzone przez Babcię" oraz "podczas ich tworzenia nie zginał żaden dinozaur'

No, to juž wszystko na dziś. Cosik jakby krótko, ale sami rozumiecie letnie rozlużnienie, nikomu nie chce się pracować itd.;-) A poza tym, co ty robisz jeszcze przed kompem? Życie ci nie miłe? W tył zwrot i marsz do dziewczyny/nad jezioro/na boisko (niepotrzebne skreślic). Naprawdę są bardziej interesujące rzeczy, które można robić latem, niż siedzenie przed monitorem. No i kompa masz przez cały rok, a wakacje tylko przez 2 mie-

Errata

lo cóż myślalem, że nas to ominie, ale ak widać - zhochliki drukarskie istnie:a. i uz -1 W każdym razie wieksznść skrypów, które podawelem, miała jakieś mniej sze blędy. Chodziło tu np. o linijki w stylu. set tekstset" i inne drobnostki. Dlatego vinnišcie znaležć je gdzieš na tych betonowych knegach dolączenych do CDA ;-1 wystarczy jako pokuta (Redakcja - sorki, ale beda dopiero w 09 - tekst dotarl już po vyslaniu CD do tłoczni.1

CD-ACTION 08/2001



"Z PERSPEKTYWY E-KIBLA"

Znacie pewnie taką scenę filmową: bohater budzi się z wieloletniego snu (budzi się z hibernacji? Rozmraża się po awarii komputera?). Wychodzi z bezludnego laboratorium. Idzie po pustych ulicach. Dokola samochody, zimne silniki, skrzące lukami zwarć neony, para wali z rur, jakiś wyłamany i tryskający wodą hydrant. Znacie? No. Bohater idzie, rozgląda się, potyka, zaczyna biec, okreca się dokoła własnej chwiejnej osi... Krzyczy... Krzyczy... "Lu-u-dzie-e-e!... Czy jest tu kto-o-o-o?!?" Wygląda na to, że planeta została wyludniona w wyniku jakiejś biologicznej, chemicznej, neutronowej (?) wojny. Nie. Ludzie siedza w domach. Po prostu: SIEDZA W DOMACH!!! Bo po co sie mają szwendać po ulicach?

jedyś m ałem przyjemność przeprowadzać wywiad z Borysem Strugaccim (wyjaśniam osobom niezajnte resowanym fantastyka: jeden z dwu braci. Strugackich, chyba najbardziej znanych i uznanych autorów fantastyki zza wschodniej granicy). Między innymi zapytałem go o stosunek do komputerów, Internetu, globalizacji medialnej. Borys Natanowicz z entuzjazmem wypowiadał sie o Sieci. Powiedział mniej więcej tak; "Wasz pan Lem jest prze ciwnikiem Internetu, uważa, że to pozamyka ludzi w domach, że skończa sie kontakty osobiste, udzie się wyalienują. A ja się z nim nie zgadzam, Internet, przeciwnie, daje szerszei grupie ludzi szansę na normalne życie zawodowe i towarzyskie. To szansa dla wszystkich nieśm ałych, mało kontaktowych, mających prob.emy z asertywnym widzeniem świata, a na dodatek dľa wszystkich ograniczonych

Pamiętam, że zgodziłem się wtedy z Borysem Strugackim, Tak, myślałem, wszyscy niepełnosprawni, mający problemy z poruszaniem się, znalezieniem pracy w swoim małym miasteczku mogą teraz pracować w domu i tylko wysyłać wyniki prac - graficznych, software'owych, ob iczeniowych, artystycznych,

ruchowo, okaleczonych. Cała ta rzesza ludzi

może aktywniej żyć dzięki komputerowi i

Wszak stosunkowo niedrogo można pisać wła sne utwory w domu i wysyłać do redakcji, wykonywać obliczenia, programować i projektować. Oczywiście, to jeszcze nie jest tak powszechne, jakby się chciało, ale to dopiero początek. I oto mineły cztery lata a mnie naszła myśl, ze nasz największy fantasta i futuro og kolejny raz miar rację. Nasze polskie lepsze! Made by Lem!

Gdy się rozejrzymy dokoła, oznaki a 'enacji i odcınanıa sie od świata sa coraz widocznieisze. Komputer i Internet - choć może jeszcze nie widać tego gołym ok'em - zamykaja nas i was w domach. Skoro sa pierwsze sygnały, to - biorac pod uwage tempo upowszechniania nowych technologii - za rok, dwa, góra trzy stanie się to widoczne nawet nie gołym. a e zamknietym okiem. Ale wtedy już nic nie da zamykanie oczu. To nie smok, co znika. kiedy dziecko chowa się pod poduszka. To zagrożenie realne i, chyba, nieuchronne,

Rzeczywiście, coraz więcej osób wykonuje swoje zajęcia w domu. Oto ja - piszę ten feieton, wyślę go do naczelnego, który go weźmie albo nie (spróbuj nie!), potem otrzymam egzemplarz autorski do skrzynki, a honorarium przeleje się na konto, z którego mogę za pomocą Sieci wykonywać takie ru chy finansowe, jakie przyjdą mi do głowy i

jakie konto udźwignie. Cały ten proces może sie odbyć bez mojego wytkniecia nosa z domu. Przetłumaczyłem cała kupe fantastyki z języka rosyjskiego, nie znając autorów, choć kontaktowałem się za pomoca Emila wiele razy w przypadkach wątpliwości interpretacyjnych. Czasem znam człowieka ze zdjęcia. Czasem poznaję go dopiero po trzech latach intensywnej konwersacji e-pocztowej. Ani on, ani ia nie musieliśmy w tym celu zdzierać zelówek czy też wydawać fortuny na bilety i

"Nie jestem najlepszym przykładem, choć na Polskę wystarczającym... "

Ale sa wszak takie kraje, gdzie sztywne łacze nie est marzeniem i nie rujnuje budżetu. Tam ludzie naprawdę mogą pojawiać się w pracy raz na pół roku na nik

niku, kiedy szef chce w końcu zobaczyć, czy w gronie podwładnych nie ma przypadkiem ładnej dziewczyny. To dopiero początek. Co będzie dalej? Już widać! Lodówka - to tylko pierwszy etap - podpow'e, jakich elementów twego menu brakuje w jej trzewiach Proste: kiedy będziesz wkładał zakupy, wyczyta z kodów, co tam pa kujesz, i odpowiednia do twych preferencji da cvnk, że kończy s e mrożona pizza i sok pomarańczowy. To pierwszy krok, drugi - za twoim przyzwoleniem sama zamówi następnych

sześć kilo mrożonek, byś mógł spokojnie katować mysz, klawiaturę, trackballa i tablet. Cóż prostszego, jak zaordynować kuchennemu moduło wi, że zawsze ma byo jakiś ser, jakieś salami pastrami, dwa gatunki

z aronii, a do tego mrożonki pierogi. lazania, kaszanka bosmańska i sześciopak. Wizia iutra. No. naiwyżel polutrza.

soków, z wyiatkiem tego

Ale to prymitywne rozwiazanie! Takie na pół gwizdka. Obawiam się więc, że zanim do nas szy bedzie moduł: sedes, za przeproszeniem. i lodówka. Do tego ewentualnie mikrofalówka, ekspres do kawy, "zaparzarka" do herbatv. Tak bedz'e, bo to sensowne. Sedes wykoпије па bieżaco odpowiednie analizy, wiadomo czego, i powiadomi moduł, jakich elementów brakuje w twym, Czytelniku, organizmie. Podpowie, co kupić, by pozbyć się cholesterolu, a podładować selen, wyjaśni, dlaczego podczas snu łapią cię skurcze kończyn i z jakiego powodu dokuczają pryszcze na twarzy. I - żeby ci nie zawracać zapracowanej głowy - sam podsunie lodówce pewne pomysły żywieniowo-dietetyczne, a ta zamówi odpowiednie zestawy. Pewnego dnia zdziwisz s'ę więc, widząc, że masz wypako waną lodówkę kiełkami rdestem w najlepszej oliwie. I zero serdelków. Przestana być potrzebne testy ciążowe. Sedes prawdę ci powie. Może podpowie najlepsze dni i wieczory na wydłużanie linii rodu? Może nawet dokona zakupu, gdybyś zapomniał komp e-

dojdzie, będzie już przestarzałe i sensowniej-

tu pieluch, wiedząc lepiej niż ty sam/sama, ile zostało do rozwiązania? Czemu nie? Ty tylko zejdziesz... Co ja mówię : zeidziesz?! Ziedziesz winda do swojej kasety owarowo/pocztowei i odbierzesz zakupy. Może - jeśli nie jesteś zwo ennikiem aktywności rucnowei - każesz ie sobie dostarczyć pod drzwi. Pod klucz, że tak powiem.

Nie było moim zamiaem straszyć cie. Czytel niku. Ja tylko ostrzegam, A może odkryjemy i doore strony. Oto dokonuesz porannych ahlucii z iężką głową kierujesz sie do lodówki, a ta słodkim głosem proponuje sok pomídorowy z porem, zółtkiem i dziesie cioma kroplami "anty kaca". Bo ona już wie le piej niż ty sam, dlaczego tak cię łomoce w skroniach

Perspektywa jest zatem taka, że kończysz estudia. (Zgrozal Bez zakowego żywota?!? Ale za to dobre, bo, gdzie chcesz - na ucze ni odpowiedniej dla twojej rangi i kieszeni.) Znasz kolegów z roku tylko po nickach. Potem podejmujesz pracę w renomowanej firmie, w

które' szef nazywa się szef, a twoi koledzy i koleżanki obchodza mieniny w zgodzie z kalendarzem nicków: Segus - 11.01, Mała -30.06, Playbo - 14.12, King - 26.01, Yoggi -20.10, i tak dalej. To się ustali na początku pracy. Potem wyjedziesz na wakacje, może nawet naprawdę - nie spędzisz dwu tygodni w Sieci na multimedialno-interdyscyplinarnej grze interektualno-sprawnościowej ... Dowiesz się, jak się naprawdę nazywał King, do piero wtedy, kiedy dostaniesz Emila z klepsydrą: "King, naprawdę Majka Zych. Urodzona...." Szkoda, że jej nie poznałeś, kiedy była

EuGeniusz Debski

Przypomina mi sie czytany setki lat temu felieton Arta Buchwalda, przedrukowywany z New Yorkera na ostatniej stronie jakiegoś naszego tygodnika. Otóż w domu pana Jonesa "wysiadł" prąd. Zapalono świeczkę i zdumiony pan Jones, oderwawszy spojrzen'e po raz pierwszy od wielu lat od martwego tele wizora, zapytał siedzącego obok w fotelu młodziana: - Kim jesteś, chłopcze? Jestem Bill twój syn - odpowiedziało pacholę. A ty, kim jesteś, dziewczynko? Zapytał pan Jones dwunasto etnie dziewcze. Córką twą jestem! Pan Iones był bardzo zdziwiony, dowiedział sie sporo o swoiei rodzinie, z która zatracił kontakt czternaście at temu, pograżywszy się w tivi. Był nawet zaniepokojony tym faktem, ale na szczeście awaria energetyki została po czterdziestu minutach usunieta i pan lones pograżył się w telewizorze. Czy nie grozi nam

Zabezpieczeni aprowizacyjnie i medycznie, zamknieci w pracy, czy i w domu, czy nie zapomnimy, że trawa to nie tylko faina tapeta na ekranie? Že gwiazdy na niebie to nie wymysł faceta od screensaverów? Że labirynty sa też w parkach i można sobie miło pobładzić z małym jasnym w reku? Coraz sensowniejsze wydaia się t mery wmontowane w kompute ry - wyłaczanie po sześciu, siedmiu, ośmiu godzinach pracy dziennie. Może wręcz wypychanie ludzi z mieszkań? Tylko iak? Kiedy w którymś ze swoich starych opowiadań proponowałem wypompowywanie powietrza z takiego lokum, ale - przyznaję - przegiąłem. Coś jednak trzeba z tym zrobić. Takie wszechtotalitar ne: praca od ósmej do czternastej, potem wyłaczanie zasilania w sieci. Wszyscy na u ice i trwa fiesta! Nikt się nie urywa! Drinki, piwo salsa i lambada! Gdzie?! Tu mi zostać! Poc obcas tego palmtopa, pod but go i z glana! Tak jest! Bawić się! Nie dyskutować! Zaliczyć kropkę po tym tekście i na spacer, zobaczyć drzewa i niebo, skopać trawnik pod blokiem powiesić inny odświeżacz w samochodzie - już!

WWw.Ediny.pl

GRY	cupie program	ów powyżej 10	00 zł nie dolicz	amy koszti	W pra	
Adas i Pirat Barraba 2 (myszka gralls) 49 Altone in the Bart. 126, Anno 1802 Pt. 69. Arcanum Sch. najtaniejill. Asterix i Obelix hontra Ezzar Pt. 66, Altanis 400 Pt. 39. Baldurs Gate - misje 600 Pt. Zista Edyste. 88. Baldurs Sate 2 Trun Bhaala 75. Baldurs Sate 1 SCh(manusat-man) 158. Baldurs Sate 1 SCh(manusat-man) 158. Baldurs Sate 1 SCh(manusat-man) 158. Baldurs Bart 18 SCh(manusat-man) 158. Baldurs Bart Pact 100 Pt. 156. Baldurs Bart Pact 100 Pt. 156. Baldurs Bart Pact 100 Pt. 156. Cammands 18 SCh 158. Cammands 2 Pt. 95. Cammands 2 Pt. 95. Cammands 2 Pt. 95. Cammands 2 Pt. 95. Cammands 2 Pt. 96. Cammands 3 Pt. 96. Cammands 4 Pt. 96. Cammands 5 Pt	Emotor Battle for Quine. 16- Enewy Engaged. 98. Fullum Tackes Scia PL 98. Fullum Tackes Scia PL 99. Fullum Tackes Scia PL	Larry P. L. 66, Lego Racer Pl. 68, Lego Racer Pl. 86, Lego Racer Pl. 86, Lego Racer Pl. 86, Lego Racer Pl. 95, Leftwarfe Commander 68, March Pl. 95, March Pl. 95, March Pl. 95, March Pl. 96, March Project Pl. 19, 8 March Racer 2 49, March Racer 2 49, March Racer 2 49, March Racer 2 76, March Pl. 96, March Pl. 96, March Racer 2 76, March Pl. 96, March	sines - Balanaga dodatek do The Binos)	Palders Gate 2 Trou Shaale 19,90 MUNA Kesta Wedna 76,-	Commandes 2 116, - Learnes Emperor Battle for Bane Commandes 2 Linear of Battle for Bane Commandes 2	Cyvilization Cyvilizacja Prūlia Czasu PL 19,90 Usraal Ternament - Unraal - miejs 96,-
Destroyed Command 98. Destroctes Derby 2 19.5 Devi Inscie 200 Pt 19.5 Diable - Belffire 49. Diable 2- dedatak Pan Zeiszczenia 198. Ulabo 2 - 180 Pt 90. Diable 2- dedatak Pan Zeiszczenia 198. Ulabo 2 - Pan Zeiszczenia 198. Diable 198. Diable 198. Diable 2 - Pan Zeiszczenia 198. Diable 2 - Pan Zeiszczen	Robeston might strapes to receive the control of th	Resurection: Powrid Czannego Smeka PL. 76. Roller Gestar Tyczon Zietz Edycja 98. Rycerze Krills Artura 200 Pt. 76. Ryzerze Krills Artura 200 Pt. 76. Ryzerze Krills Artura 200 Pt. 19.9 Scale PL. 19.9 Scriut PL. 19.9 Serious Saun PL. 65. Settlers II - Kowe Mislege PL. 19.9 Settlers III - Kowe Mislege PL. 19.9 Settlers III - Kowe Mislege PL. 19.9 Settlers William 19.9 Settlers William 19.9 Settlers William 19.9 Settlers William 19.9 Silm City 3000 PL. najlanuaj!!	Trup to (metalowy shaker + publication out mysz) Pt 126,	E Ropery Panters 25,- Dance 25,-	Controller Translater 196,- Giaho 2 - Gedatah Pan Zatzeze	Settlers IV PC 96,- Sudden Strake PL 19,90
ABC z Retsim		Music party system	Przygody Prosłaczka Kwika 59, Hayman uczy angle skłego 69, Smurfotelet rasporter P. 79, Twoje Komisky Garfield 38, Twoje Komisky Tom & Jerry 99 Tymoteusz 59, Wielki Turniej Smoka Wawelskiego 59, Znane Bajki: wróswa Boleg. • Kopstorate 20048,	35,-	Eage of Mages 19,90-	Syrech Too Cy (hamptockly 25,-
10,000 klipartów 25, Antivirenkii 10 19,9 Biblioleka lontów 25, Crazy English 35, Domy Jednorodziane "waiej soc projestw25, Dyskkyk 2 59 Edickow "polski, malematyka lizyką geogra na przyroda, biolog a "chenia, his or a cszkoła podstawowa lub gimnaz um " Eksploga kolorowych klipartów 25, Encyklopedia Małego Człowieka najtaniej!!! Encyklopedia Małego Człowieka najtaniej!!! Encyklopedia Powszechna	Historia kina wa J. Szymańskego . 89,- Historia tudzkości . 99,- Internet Translator . 75,- Karkonsze (prozwadnik po górach): 99,- Lettury na GD . 39,- Literatura przed Malurą . 59,- Mapa Potski + Europy 2001 + Aute Al as . 139,-	Matematyka Gimnazjum	Profesor Henry 2001 2CD 79, Profesor Klaus 2001 2CD 99, Programy narzędziewe. 25, Samouczek Access (2CD) ,59, Samouczek Access + Excel (ACD) ,59, Samouczek Excel (2CD) ,59, Samouczek Excel (2CD) ,59, Samouczek Excel (2CD) ,59, Samouczek Excel (2CD) ,59, Skarbak - Iwól budżet domawy ,56, Slownik Malematyczny CD 49, Starożytne Gywllizacje 25, Tell Me More: anglesk, niemiecki i francuski kada pa 299, Wiem Wszystko Język Polski \$9,	19,90 Cray topics	Jack Orlando 19,90 siches	Set e Betach
Archive XX Sryhadie an exranie (11300 zilys) 22 Bryhadie an exranie 2001 22 Bryhadie na exranie 2001 22 Chia Billist 200 42 Explorati sam 22 Findam Enterna 212,3 5 5 kazra po 22 Findam Enterna 212,3 5 5 kazra po 22 Findam Standa 212,3 6 5 kazra po 22 Findam Sta	Harvetry Nead 2CB 99 Make in Switzen 1.2.3 zazdo po 25 Moles Sar Patryli 25 Pege 3 Pinouts 2CB 45 Sax Risers bennesere 1.2.3 tables po 25 Saccinosis 25 Sar Z Lisers bennesere 1.2.3 tables po 25 Sar Sarcinosis 25	Hist of the Norther The Professional Riackbeard Jungle 3 39. Kiss XXX Collection 35. Manga XXX Collections 35.	39 39 39 39 39 39 39 39	49,- men	Encythypoda Fogra 2001	96,-

Jak zamawiać wybrane artykuły? Jak zamawiać wybrane artykuły? Jak zamawiać wybrane artykuły? EZWIN. ed gods. 8.00 do 16.00 (071) 3537002

ed 19.00 de 21.00 (071) 3116358, FAKSU: (071) 3337010, FIER no adres: EXE, Skr. poezt. 63, 83-680 Wreelaw 67,

INTERNET: www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

Centrym Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, skiep nr 260, Wrocław. RIURO MANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 54-152 Wrocław.



Relaks

Nadal w wakacvinych nastrojach? I dobrze. Ale że śmiechu nigdy za wiele, zapraszam do lektury tego działu. Przypominam, że publikowane tu teksty albo zostały wyłowione w Internecie, albo też wymyślono ie specialnie dla CDA.





Wspomnienia Admina (autentyk)

To miał być kolejny zwykły dzień... spokojny, bez awarii, ale jednak nie. Nagle dzwoni telefon, podnoszę i słyszę naszą panią

K: Wie pan co, drukarka mi nie działa i nic nie moge wydrukować.

Ja: A co się konkretnie dzieje - czy jest jakiś komunikat płędu, czy drukarka się zacina... coś wiecei proszę.

K: No wie pan, pojawia mi się takie okienko - drukuj do pliku, podaj nazwę pliku... i że coś tam z jakimś portem LPT1, który iest nieustawiony.

aha - myślę, no to chyba już wiem... Ia: Prosze otworzyć okno Właściwości drukarki, zakładka Szczegóły i podać, co jest napisane pod opcją Drukuj do portu...

K: LPT1 (Port drukarki ECP). Ja: No to w porządku, teraz prosze wybrać Ogólne i Drukuj stro-

ne testowa. Co sie dzieje? K: Nic sie nie dzieje, każe mi podać do jakiego pliku ma drukować, a port LPT1 jest nieusta-

wiony. Hmmm, co za diabeł... Standardowa procedura telefoniczna, przegląd Mój komputer, Właściwości, Porty - wszystko jest OK.

K: Ale wie pan co, bo ja od rana pracuję w Wordzie i Excelu, ale rano kazał mi się uruchomić w trybie awaryjnym, no to tak zrobiłam

Ja: To teraz jest pani w trybie awaryjnvm???

K: No tak, przecież nie widać różnicy? Ja: Na pulpicie w rogach jest napisane "tryb awaryjny"?

K: No tak, ale pod Wordem nie było wi-

Grrrrrrr, w tym momencie załamałem się kompletnie.

Ja: Proszę zamknąć system i ponownie go

K: (Zamknięcie, uruchomienie.) Oooo, wie pan co, już wszystko działa, drukuje bez problemu... A ja już drugą godzinę nic nie mogłam wydrukować...

Inne rozmówki:

SUIF WYKRESY.

1. Nic się nie dzieje, tylko... jak ruszam myszką, to piszczy coś w procesorze. 2. Proszę mi pomóc: moja drukarka... RY-

Pozdrowienia dla adminów...

Kto lepszy?

Podczas wykopalisk na terenie Niemiec tamtejsi archeolodzy na głebokości 5 m znaleźli kawałki drutu miedzianego. Pownikliwej analizie ogłosili, że już 2.5 tys. lat temu starożytni Germanie korzystali z łaczności telefonicznej po drutach miedzianych. Na to archeolodzy brytyjscy rozpoczęli wykopaliska u siebie i na głębokości 10 m znaleźli kawałki szkła. Po ich zbadaniu ogłosili, że już 5 tys. lat temu starożytni Brytowie korzystali z łączy światłowodowych.

Uczeni rosyjscy przeprowadzili szeroko zakrojone poszukiwania w Rosji, niestety

z Polski, lat 52, obecnie w USA, praktykujący katolik, bez nalogów, przystojny, zdrowy, bezkonfliktowy, mity, kulturalny, kochający dzieci, dobry fachowiec, anle frednie, pracowity izeni się z panną lub wdową w ku, również niepełnosp-

> ani na głębokości 50, ani 100, ani nawet 200 m nie znaleźli żadnego kawałka szkła lub drutu miedzianego. Po przeanalizowaniu faktów ogłosili więc, że już 7 tys. lat temu starożytni Rusini korzystali z szeroko rozbudowanej sieci telefonii komór-

Mężczyźni do kobiet!

Prosze Pani Panienko, Dziewczyno, Narzeczono, Kobieto, Żono i wszystkie inne ko-

1. Jeżeli sądzisz, że jesteś gruba, to najprawdopodobniej jesteś gruba. Nie zadawaj mi takich pytań, odmawiam odpowie-

2. Jeżeli czegoś chcesz, to wystarczy o to poprosić. Postawmy sprawę jasno: jesteśmy prości. Nie rozumiemy żadnych subtelnych, pośrednich próśb. Pośrednie prośby nie działają. Te pośrednie postawione bezpośrednio przed naszym nosem tez nie działają. Po prostu powiedz, czego chcesz!

3. Jeżeli zadajesz pytanie, na które nie oczekujesz odpowiedzi, nie dziw się, że otrzymasz odpowiedź, której raczej nie chciałaś usłyszeć.

4. My jesteśmy PROŚCI. Jeżeli proszę o podanie mi chleba, to nie mam na myśli nic innego. Nie mam do ciebie pretensji, że go nie ma na stole. Nie ma tu żadnych niedomówień czy żalu. My jesteśmy naprawde prości.

5. My jesteśmy PROŚCI. Nie ma sensu pytać mnie, o czym myślę, bo przez 96,5% czasu myślę o seksie. I nie, nie jesteśmy opetani. To po prostu podoba nam się najbaroziej. Jesteśmy PROŚCI.

6. Czasem nie myślę o tobie. Nie szkodzi. Proszę przywyknij do tego. Nie pytaj, o czym myślę, jeże i nie jesteś przygotowana do rozmowy na temat polityki, ekonomii, filozofii, piłki nożnej, picia, piersi, nóg czy fajnych samochodów.

7. Piątek/sobota/niedziela = żarcie = kumple – piłka nożna w te ewizji – piwo = tragiczne maniery. To coś takiego jak księżyc w pełni. Nie do uniknięcia.

8. Zakupy nam się nie podobają i ja nigdy nie bede ich lubić!

9. Gdy gdzieś iaziemy, cokolwiek założysz. będziesz w tym wyglądać doskonale. Przy-

10. Masz wystarczająco dużo ciuchów. Masz wystarczająco dużo butów. Płacz to szantaż. Doprowadzenie mnie do bankructwa nie jest okazywaniem uczucia z twojej

11. Większość mężczyzn ma 2-3 pary butów. Powtarzam raz jeszcze, jesteśmy prości. Skąd ci przychodzi do głowy pomysł. że pomogę ci wybrać z twoich 30 par tę. która nailepiej pasuje.

12. Proste odpowiedzi, jak TAK i NIE, są doskonale przez nas akceptowane i bez znaczenia, na jakie pytanie.

13. Jeżeli masz jakiś problem, przychodź do mnie tylko po pomoc w jego rozwiązan'u. Nie przychodź się użalać, jakbym był jedną z twoich przyjaciółek.

14. Ból growy, który trwa 17 miesięcy, to n'e ból głowy. Idź do lekarza.

15. Jeżeli powiem coś, co może być zrozumiane w dwojaki sposób i jeden z nich spowoduje że bedziesz nieszcześliwa czy zmartwiona, wiedz, że mam na myśli to drugie. 16. Wszyscy mężczyźni znają tylko 16 kolorów. Śliwka to owoc, a nie kolor. A śliwka z mlekiem to nie kolor, a - na bank pewne rozwolnienie!

17. I co to za @#\$! kolor ta "fluksia"? I poza tym, jak się to pisze?

18. Lubimy piwo tak samo jak wy lubicie torebki. Wy tego nie rozumiecie, my rów-

19. Jeżeli cię pytam, co się stało, a ty odpowiadasz "nic" . wtedy ci wierzę i jestem przekonany, że faktycznie wszystko jest w

20. Nie pytaj mnie: "kochasz mnie?". Możesz być pewna, że gdybym cię nie kochał, nie byłbym z tobą. (No, chyba że chodziłoby mi tylko o seks. Ale przecież nie jesteśmy aż na tyle głupi, by wtedy odpowiedzieć: "nie, chodzi mi tylko o seks".)

21. Reguła podstawowa w przypadku najmniejszej watpliwości dotyczącej czegokolwiek: wybierz to, co najprostsze.

MY JESTEŚMY N-A-P-R-A-W-D-Ę PROŚCI. PROSZĘ ROZESŁAĆ TEN MANIFEST DO JAK NAJWIĘKSZEJ LICZBY KOBIET, ŻEBY W KOŃCU ZROZUMIAŁY MEŻCZYZN RAZ NA ZAWSZE. PROSZĘ RÓWNIEŻ ROZE-SŁAĆ GO DO JAK NAJWIĘKSZĘJ LICZBY MĘŻCZYZN, TAK, ŻEBY WIEDZIELI, ŻE NIE SA SAMOTNI W SWOJEJ WALCE.

Kobiety o mężczyznach

*Mężczyźni rodzą się z umiejętnością składania map, ale złożenie recznika, serwetki czy prześcieradła absolutnie przerasta ich

*Każdy męźczyzna, który się nudzi, zawsze stosuje te samą trzystopniową kurację: seks, alkohol i seks. W tej kolejności.

*Mężczyźni potrzebują zachęty do wykonywania tego, co dyktuje zdrowy roz-

*Nie pozwól mężczyźnie, by sam wyb erał pierścionek zaręczynowy. Popełni głup stwo i kupi taki, na jaki go stać.

*Meżczyźni sa jak alarm samochodowy. Robią dużo hałasu, a nikt tego nie słucha.

*Mężczyźni nie dbają o elegancję. Jeśli meżczyzna wyglada tak, jakby przed chwila wyszedł z domu mody, to znaczy. że ubrała go kobieta.

*Kobieta ubiera się dla innych kopiet, ponieważ z nimi konkuru'e. Jeśli mężczyzna ubiera się dla innych mężczyzn, prawdopodobnie konkuruje z tobą o mężczyznę.

*Jeśli w centrum handlowym mężczyzna C'est bien d'etre un baranek gdzieś się zawieruszy, to albo poszedł coś et se berer sobie ranek zjeść, albo ogląda sprzęt w dziale RTV, albo kreci się w pobliżu damskiej przymierzalni.

*Tylko jedno mogłoby zachęcić mężczyzn do robienia zakupów: szklane drzwi w przymierzalniach dla kobiet.

*Meżczvźni nie rozumieja kobiet chodzacych do sklepu tylko po to, by popatrzeć na rzeczy, na które ich nie stać, i wyobrażać sobie, jakby to było, gdyby je miały. Co za problem?

Przecież z tego samego powodu mężczyźni chodzą do barów z damską obsługą w stroiach topless.

*Nie ubieraj się, by podobać się mężczyźnie. Dla niego dobrze ubrana kobieta to tyle samo, co nierozebrana.

*Kobieta w skapym kostiumie kapielowym jest seksowna. Mężczyzna w skąpych kąpielówkach przechodzi kryzys wieku średniego.

*Nawet w Paryżu nie zrobią z owsa ryżu, ale ze szminki na kołnierzyku męża możesz zrobić nawet diamentowe kolczyki.

*Kobiety różnią się od mężczyzn. My długo chodzimy w tę i z powrotem i w końcu podejmujemy decyzję. Mężczyźni kołysza się przez jakiś czas w miejscu i w końcu zasypiają.

*Gdy kobieta podchodzi do szafy i mówi: "nie mam co na siebie włożyć", to ma na mvśli: "nie mam nic nowego do włożenia". Kiedy do szafy podchodzi mężczyzna i mówi: "nie mam co na siebie włożyć", w rzeczywistości chce powiedzieć: "nie mam nic czystego do włożenia".

*Gdy kobieta wychodzi z łazienki, zadaje pytanie: "jak wyglądam?". Gdy wychodzi mężczyzna, mówi: " na twoim miejscu nie wchodziłbym tam teraz".

*Mężczyźni nie słuchają. I dlatego rosną im w uszach włosy. To coś w rodzaju naturalnych zatyczek.

*E.T. nie mógł być rodzaju męskiego... chciał dzwonić do domu!

Baranek poliglota (wierszyk wakacyjny)

Jak dobrze być barankiem i wstawać sobie rankiem, i biegać na polanke. i śpiewać sobie tak: bee, bee, bee, kopytka niosą mnie, bee, bee, bee, kopytka niosą mnie.

How good to be baranek and wake up sobie ranek and running to polanek and singing just like that:

be, be, be, kopytka taking me, be, be, be, kopytka taking me.

So gut zu sein baranek aufsteigen sobie ranek und gehen aus polanek, und singen so wie als: bich, bich, bich, kopytka tragen mich bich, bich, bich, kopytka tragen mich

et cour'r sur polanek et chanter comme ca: boit, boit, boit, kopytka portent moi boit, boit, boit, kopytka portent moi

Bene essere baranek alzarsi sohie ranek corere na polanek e cantare me si: be, be, kopytka portano me be, be, be, kopytka portano me.



Dowcipy o Stirlitzu

Disclaimer: Dla młodszych czytelników - Stirlitz to rosyjska odpowiedź na naszego kapitana Klossa (czyli nasz agent w niemieckim mundurze w sztabie wroga). Naturalnie dłuższa (tzn. mająca więcej odcinków i jeszcze bardziej nieprawdopodobna). A poza tym serial był nudny jak nieszczęście (specjalnością były tzw. monologi wewnętrzne, czyli słyszeliśmy, co bohater myśli. A myślał dużo i długo, idac np. ok. 5 minut przez ulicę). Jego emisja zaowocowała masa dowcipów. Oto niektóre z nich...

Stirlitz siedział w swoim gabinecie, gdy rozległo się pukanie. "Bormann" - pomyślał Stirlitz. "Tak, to rzeczywiście ja" - pomyślał Bormann.

Stirlitz ukradkiem karmił niemieckie dzieci. Od ukradka dzieci puchły i umierały.

W kawiarni "Elefant" Stirlitz miał się spotkać z łacznikiem. Niestety nie ustalono żadnego znaku rozpoznawczego. Na szczęście łacznikowi zwisały spod marynarki szelki spadochronu.

Dom Stirlitza okrażyli gestapowcy,

- Otwieraj! - krzyknał Muller.

- Stirlitza nie ma w domu - powiedział

Odjechali. W ten oto sprytny sposób Stirlitz już piąty raz przechytrzył gestapo.

Stirlitz spacerował po dachu Kancelarii Rzeszy. Nagle poślizgnął się, upadł i tylko cudem zahaczył o wystający gzyms, unikajac upadku z dużej wysokości. Następnego dnia cud posiniał i obrzękł.

Stirlitz, przechodząc korytarzem, jakby od niechcenia pchnął drzwi gabinetu Bormanna. Drzwi ani drgnęły. Stirlitz zatrzymał się, rozejrzał i pchnał mocniej. Bez skutku. Pewnie zamkniete - pomyślał Stirlitz.

Stirlitz, wolnym krokiem, zbliżył się do lokalji kontaktowego. Zapukał umówione 127 razy. Nikt nie otworzył. Po namyśle wyszedł na ulice i spoirzał w okno. Tak, nie mylił się. Na parapecie stały 63 żelazka -

Tajna narada w Kancelarii Rzeszy. Nad mapa pochyla się Hitler, Himmler i reszta zgrai. Nagle przez tłum przeciska się Stirlitz, pochyla się nad mapą, wyjmuje miniaturowy rosyjski aparat szpiegowski wielkości cegły i z wysiłkiem (spróbujcie utrzymać w ręku 12 kg...) fotografuje wszystkie tajne plany.

- Kto to jest?! - syczy Hitler.

- Eee... to Stirlitz. Ten piekielny rosyjski agent - mruczy Himmler.

Czemu go nie aresztujesz?!

Nie ma sensu - wzdycha Himmler. On i tak zawsze nam ucieka...

Krowie ustroje

Masz dwie krowy. Twój pan zabiera ci wiekszość mleka, ale w zamian pilnuje, by inny szlachcic ci ich nie ukradł.

Socjalizm (w teorii)

Masz dwie krowy. Rząd zabiera ci obie i zamyka w oborze z innymi krowami. Teraz jesteś właścicielem tysiecy krów. Rząd daje ci tyle mleka, ile potrzebujesz. Masz też darmowy obornik.

Socjalizm (realny)

Masz dwie krowy. Rząd zabiera ci obie i zamyka je w oborze z innymi krowami, a ciebie i resztę posiadaczy krów w byłym kurniku (kury zdechły z braku żarcia). Dostaiesz tyle mleka, ile rząd uważa, że potrzebujesz, czyli niewiele. A zresztą mleka i tak nie dowieźli. Masz też darmowy obornik, którym nawozisz wspólne pole, na którym i tak nic nie wyrośnie, bo ziarno już wcześniej zgniło.

Faszvzm

Masz dwie krowy. Rząd zabiera obie i sprzedaje ci mleko. Niedużo, bo resztę zużywa do produkcji czołgów, autostrad, łuków triumfalnych czy czegoś tam.

Komunizm (teoria)

Masz dwie krowy. Sasiad pomaga ci je tak z dobre woli - oprządzać i wszyscy maja duuużo mleka i są szczęśliwi.

Komunizm (w wersji ZSRR)

M'ałeś dwie krowy. Siedzisz w okolicy Syberii i kopiesz kanał, którym popłynie rzeka mleka, gdy tylko zostaną opanowane przejściowe problemy w jego produkcji, które wywołali imperialistyczni sabotażyści.

Masz dwie krowy. Wojsko zabiera ci obie i "rozwala" cię pod pustą oborą bez specjalnych powodów. Mleko zostaje zakazane. Rząd zaprzecza, że kiedykolwiek istniały

Demokracja (typowa)

Masz dwie krowy. Twój sąsiad decyduje, kto dostanie mleko.

Demokracja (a la USA)

Gubernator obiecuje, że za niedługo będziesz miał dwie kolejne krowy, o ile na

niego zagłosujesz w wyborach prezydenc-

Demokracja (Unia Europejska)

Masz dwie krowy. Obie są szalone. Zatem UE zakazuje eksportu baraniny z Bangladeszu. Ponadto zostaje wydane 3 547 678 aktów prawnych dotyczących np. kształtu rogu typowej krowy, liczby czarnych plamek na jej grzbiecie, optymalnym kształcie obory itp., itd. do momentu, aż krowy zdechną. Nie ma krów - nie ma problemu. Farmer dostaje kasę za to, że nie ma krów.

Kapitalizm

Masz dwie krowy. Sprzedajesz jedną i kupujesz byka. I albo się dorob sz, albo nie.

Anarchia

Masz dwie krowy. Chcesz ie zastrzelić. ale zanim to zrobisz, ktoś wysadza twój dom w powietrze i zabiera zwierzęta.

Ekoland:)

Masz dwie krowy. Nie możesz wydoić żadnej z nich, bo to niezgodne z naturą. Krowom pękają wymiona i ekolodzy humanitarnie je usypiają, pomstując na ciebie wniepogłosy.

Masz dwie krowy. Obie tworzą alternatywną rodzinę i adoptują samotne cielę. Oczywiście o mleku możesz zapomnieć, wstretny szowinistyczny samcu!

Jaki niedźwiedź?

Oto przepis na rozpoznanie, jaki goni cię

*Jeżeli biegniesz i biegniesz, i znajdujesz drzewo, wchodzisz na nie, a niedźwiedź za toba, to jest to niedźwiedź brunatny.

*Jeżeli biegniesz i biegniesz, i znajdujesz drzewo, wchodzisz na nie, a niedźwiedź strzasa cie z drzewa, to jest to niedźwiedź

*Jeżeli biegniesz i biegniesz, i nie możesz znaleźć drzewa, to jest to niedźwiedź po-

A propos niedźwiedzi. Rosjanie wybrali się na polowanie (w Ameryce). Wracają

- Urra!!! Miedwiedia my ubili!

- Niedźwiedzia? Ooo... Nieźle! Grizzli?

- Niet! Strielali!

A propos Rosjan. Rosyjski bogacz oprowadza kumpla po swoim nowym domu. Pokazuje mu wszystkie 75 pokoi wykończo ne marmurem i złotem, basen z morską podgrzewaną wodą, pole golfowe z trawą sprowadzoną z Anglii, lądowisko he ikoptera, parking z 35 samochodami itd. Na samym końcu prowadzi go do wielkiej łazienki. Cała wyłożona jest małymi czarnymi kafelkami. Wtedy kumpel mów:

- Wiesz, wszystko było OK, ale łazienka mi się nie podoba. Te kafelki... takie małe. przydkie, czarne, bez połysku. To nie marmur... z czego to jest?

Rosianin uśmiecha się szeroko: Pentium 4: 1.5 GHz!

CD-ACTION 08/2601





blo (fppzone@box43.gnet.pl) feat. %

PS Na CD nadal nie ma FPPZone, bo się zwyczajnie nie wyrobitem - sami wiecie, jak to jest pod koniec roku szkolnego.

5 LAT LEGENDY

22 czerwca to wielki dzień dla wszystkich eFPePowcow Bowiem 5 lat teniu ID Software wypuściło w swiat oficjalną wersję shareware Quake'a - byc może jednej z najwazniejszych gier komputerowych w historii. 5 lac temu na dobre zaczęła się era grania przez Internet, zaczeto implementować w grach tryb multiplayer, o ktorego nieobecności dzisiaj aż strach pomysleć. Co prawda, już "zaczasów" Dooma (który tak samo jak Q1 nadal ma swoich wiernych fanów, nadal powstają nowe modyfikacje czy mapy) brać komputerowa zaczęła powolutku zbierać się na internetowych i łokalnych serwerach, ale to nie było jeszcze τα... (zbyt duże ograniczenia co do liczby graczy, jak i niepetny 3D), Zas Duke Nukem 3D to zupetnie inna "bajka" na której przypomnienie jeszcze kiedyś nadejdzie czas - kontynunjmy właściwy temat

Quake byt/jest wielki. Mimo iż jest baaardzo stary jak na grę, to nadal skupia przy sobie wiemą i wcale nie malą grupę fanów. To świadczy o jego wielkości i ponadczasowości? Przede wszystkim ogranima grywalność po Sieci gracz mógł podłączyc się do serwera, kiedy tylko al ciał i wyjść z niego, kiedy chciał - nie przerywając nikomu gry (oczywiscie, jeśli sam nie był "serwerem"). Wiecie. w jaki sposob gra się po Sieci w GTA? Własnie tak 5 lat temu wyglądały wszystkie gry w trybie multiplayer. Doskonały kod sieciowy pozwalał również na granie przez modem z malutkim pingiem. (Khm. Sweep w tym przypadku lekko przesadził. Ping. w czasie gry poprzez modeni na pewno nie były "malutkie", ale "jako tako" dato się grać. Chociaż poniżej 150 nie schodziło blo.)

Nieprawdą jest twierdzenie, aby Wstrząs był pierwszą grą w poinym 3D pierwszy był Descent, Jednak to QUAKE był pierwszym FPP-kiem w pelnym trzecim wymiarze i chyba pierwszą grą, w której odczuwalna było tak wielka swoboda ruchu (Osławione trojwymiarowe modele można było podziwiac jeszcze przed wydaniem Q1, mianowicie w jednej z gier opartych na "Terminatorze". A co do swobody ruchów to kwestia rownież pozostaje spor na, DN3D nie pies blo) Niektórych ludzi przyprawiało to o zawroty glowy - wyznawali nadal wierność Duke Nukem 3D. Mroczna grafika, szybka akcja i "klimatyczna" > muzyka Nine Inch Nails nie była dla nich. Ale nie na długo ... Wiele firm ubiegało się o silnik Quake'a, dzięki czemu powstalo wiele klonów, które nie istniałyby bez niego. A przynajmniej nie w takiej formie. (A na samym. prawie że irdzennym" silniku Q1, powstał tylko Hexen2 - blo) I wreszcie to Quake był jedyną grą ktorej kod źródłowy (oczywiście tylko jego część, choć jakiś rok temu ID wypuściła kompletny kod Q1) został udostępniony publice. Dzięki temu można go było dowolnie modyfikowac - nie tylko wygląd (co było już możliwe w Doomie). ale też frzykę, uzbrojenie, zasady gry etc. Powstało tysiące modow, a najslynniejsze z nich to m in Capture The Flag. Quake Rally, Future vs. Fantasy czy wreszcie Rocket Arena, Wiele z "jedvijkowych" modyfikacji doczekało się także swoich wersji

Wokól tej wspaniałej gry szybko powstała mala społeczność, której członkowie opletli cały świat, nie znając barier. Ludzie z calego globu zjeźdzali (i nadal zjeżdzają) na tumieje, aby wyłonić najlepszego Wraz z upływem czasu stawato sie to bardziej opiacalne. gdyż nagrody były coraz wiekszej

wygrywa słynne czerwone Ferrari 328 CTS Johna Carmac nie wiem. Ale na pewno do momentu, kiedy pojawi ka i tym samym staje się megagwiazdą. Na Quake u można wspaniale zarobić - wystarczy spojrzeć na powyższy przyklad lien sam człowiek stworzył poźniej swoją strone "domową", którą poświęcono wiadomemu tematowi, na niej rownież nieżle się dorobił. Wcześniej Steven "Blue" Heaslip zrezygnował ze swojej dotychczasowej pracy na rzecz prowadzonego przez siebie serwisu "BluesNews" (www.bluesnews.com) - i też nieźle na tym wyszedł, chociaż ostatnimi czasy słyszało się o zawieszeniu działalności. Wiele firm szybko wywąchało pieniądze w całym tym sektorze rozrywki - to właśnie dzięki Quake'owi takie firmy, jak 3DFX, Razer, Logitech czy Gamespy stały się swiatowymi liderami Wielu młodych i uzdolnionych programistow, wsławiając się tworzeniem popularnych modow, zyskało pracę w dużych firmach, z kolei inni pozakładali własne przedsiębiostwa. To własnie m in. dzięki Q w czasopismie CD-ACTION powstał kącik poświęcony grom FPP czyli FPP Zone ;> (Nie jest to do końca prawdą, ale nie wnikajmy w szczegóły

Pewnie niewiele osób wie, że Quake na początku miał byc calkiem inna grg. W glowach ludzi z ID Software najpierw uformował się pomysł stworzenia gry "RPG. której główny bohater nazywalby się Quake i dzierżyłby w dłoniach potężny młot, a jego moc stopniowo powiększalaby się, wraz z rozwojem akcji gry" (cytat z wywiadu udzielonego przez Johna Romero i Tima Willitsa dla Methosa z okazji piątych urodzin Q - www.methosq.com). W listopadzie 1995 roku zdecyclosvano się jednak zmienic koncepcję, aby ulatwic zadanie programistom - w koncu tradycyjne gry FPP to było cos. w czym już mieli wprawę (vide Wolfenstein 3D i Doom). Po paru zabiegach, mających na celu skrocenie czasu produkcji. wypuszczono Quake a takiego, jakim znamy go dzisiaj

wartości 21 czerwca 1997 roku Dennis Threshi Fong Co dalej? Jak długo jeszcze będą stały serwery? Tego się gra. ktora może zagrozić Quake owi. (Ale po co się oszukiwać - wiemi fani ZAWSZE będą zagrywać się w Q1.) Wydawać by się moglo, że taka "gra" już wyszła chodzi o CounterStrike'a (napisalem "ĝra" w cudzyłowie, gdyż nie jest to przecież pełna gra, tylko mod do H-I-n) ... Jednak, moim zdaniem, jest to ca'kiem inny gatunek, zresztą CS umrze niebawem, gdy pojawi się kolejna dobra gra w trybie multiplayer, którą będą się zagrywały dzieci w "gralniach" (tak jak bylo ze StarCraftem, później Diablo2). Oczywiście przy SC czy D2 zostaną wierni gracze, jednak to nie będzie już

> Quake2 ani Quake3 nie zachwiały pozycji QW (może w malym stopniu na samym początku istnienia Q2 było inaczej, ale zaraz się to zmieniło, gdy graczę uswiadomili sobie, jakie kolosalne rożnice dzielą obie produkcje). Wręcz przeciwnie - widać tendencję przyciągania ludzi do QW dzięki Q2/Q3. Czy to dobrze? Nie mnie na takie pytania odpowiadac (Dobrze, gobrze Przecież i tak każdy wie, że Q1 to najlepszy FPP wszech czasów: > blo) Z okazji pięciolecia Istnienia Quake a John Romero na swojej stranie - Planet Romero (www.johntomero.com) opublikował mapę single player, która w ostatniej fazie uvorzenia została jednak odrzucona. Więceji opowie

> A nam nie pozostaje nie innego, jak odpalie wyslużonego Q1, wspomaganego przez GL i QW oraz oddać się po raz kolejny rzezi, walce i swietnej zabawie jaką. oferuje nam już od tylu lat. No i ciekawe, jak to wszystko będzie wyglądało podczas dziesiątych tirodzin



Okazuje się, że smoki istnieją nawet w naszych czasach i nieprawdą jest, że ostatni smok dawno przeniósł się już na nieboskton do gwiazdozbioru Dra. Draco Volans, czyli smok latający, to gatunek zamieszkujący tropikalne, duszne lasy Półwyspu Malaiskiego i Wysp Sundajskich. Właśnie tam, w gęstej, wilgotnej dżungli można niekiedy ujrzeć zielonobrązowe potwory. Oko trzeba mieć naprawdę bystre, bo smok latający mierzy... 25 cm. Znacznie większy Smok z Komodo osiąga 2 metry długości, jednak gdzie mu tam do Smoka Wawelskiego!

Andrzej Sitek

en nasz rodzimy, nieco już wyleniały potwór stał się m.in. bohaterem awanturniczo-przygodowej powieści Stanisława Pagaczewskiego zatytułowanej "Porwanie Baltazara Gąbki". Bajka animowana oparta na tej historii cieszyła się niegdyś równie wielkim powodzeniem, jak przygody Bolka i Lolka czy też małego Reksia.

Firma Aidem Media skorzystała z wizerunku smoka i jego przyjaciół, których zatrudniła do prowadzenia teleturnieju! Teleturniej nie odbywa się na szczęście w Krainie Deszczowców, lecz na krakowskiej starówce. Oczywiście wśród pomocników Smoka Wawelskiego nie zapraknie mistrza rondla, imć Bartłom eja Bartoliniego herbu Zielona Pietruszka, który prowadzi aukcję. Ale zacznijmy od

W teleturnieju udział bierze od dwóch do czterech graczy. Liczba zawodników sterowanych przez komputer jest dowolna, a więc nawet wówczas, gdy gracz nie ma towarzysza zabaw, może wziąć udział w teleturnieju. Smok Wawelski zatroszczy się już o to, aby nie było nudno. Przeciwnicy komputerowi zostali podzieleni na trzy grupy: ze względu na szybkość reakcji i wiedzę o świecie. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest też opcja "dziecko" i "dorosły". Po-



zwala ona tak ustawić stopień trudności pytań, aby dla jednego z graczy były one łatwiejsze (funkcja szczególnie przydatna dla rodziców, którzy chcą bawić się ze swoimi pociechami).

Za każda poprawnie udzieloną odpowiedź każdy z graczy dostaje pewną liczbę punktów. Dzięki nim z kolei może wziąć udział w aukcii, która odbywa się kilka razy w ciągu teleturnieju. Za punkty kupujemy skarby, których ilość decyduje ostatecznie o zwycięstwie w grze. Oprócz bezcennych skarbów, które postawimy sobie na kominku lub w przeszklonej gablocie, są to również bardzo przydatne przedmioty użytkowe. Dzielą się one na trzy grupy: pomocnicze, ofensywne i ochronne. Często mogą zadecydować o zwycięstwie w teleturnieju.

Przedmioty pomocnicze to np. telefon do nieprzy aciela. Skorzystaj z niego, a nieprzyjaciel wskaże dwie błędne odpowiedzi (na planszy są cztery),

Patelnia i czarny kot należą do rzeczy ofensywnych. Ciężka, żeliwna patelnia, podobnie jak wałek, eliminuje rywali na jedną kolejkę. Kot zaś przynosi pecha przeciwnikom, co oznacza, że będą dostawali same trudne pytania. Obrona przed patelnią nie jest prosta. Jeżeli uda się jednak zakupić na aukcji g iniany garnek, możemy grac spokojnie. Garnek należy do przedmiotów ochronnych, które skutecznie zabezpieczają przed innymi niespodzian-

Smok Wawelski to wielki prześmiewca i żartowniś. Sypie żartami z rekawa, dwoi się i troi, aby publiczność świetnie się bawiła. Na uwagę zasługują też reklamy, które pojawiają się co kilka rund i pozwalają odetchnąć zawodnikom od trudów turnieju. Parodia Big Brothera czy "reklama" blura podróży, które oferuje mokry i wilgotny odpoczynek w Krainie Deszczowców, to scenki, które

Sa<mark>mych rund w teleturnieju Smoka Wawelskiego jest cztery.</mark> Pierwsza to klasyczna rozgrzewka, w trakcie której uczestnicy oswajają się z grą. Każdy z graczy po kolei wypiera dziedzinę, z której będą zadawane pytania. Nie ma limitów czasu, punktów ujemných ani limitów błędów.

Wszystkich pytań jest w programie ponad 1600 z 20 dziedzin, takich jak matematyka, geografia, obyczaje czy sport. Prawdziwa gra rozpoczyna się w rundzie Skuś Baba, gdzie uczestnicy

otrzymują serie 9 pytań, nagradzanych po 50 punktów każde. Błąd kosztuje jednak utratę wszystkich punktów (chyba że przekroczona zostanie granica 400 punktów - wówczas są one gwarantowane). Zabawa trwa aż do rundy "Razem". Wówczas zawodnicy wybierają jednocześnie dziedzinę i wskazują odpowiedź. Czas jest limitowany, nie można też używać przedmio-

tów z licytacji. Jeżeli zawodnik przebrnie i przez ten etap, czeka go ostatecznie wyzwanie. "Szansę Trzy" to runda dla ryzykantów. Smok czyta pytanie, na które odpowiada ten z graczy, który zgłosi się pierwszy. Za prawidłową odpowiedź zawodnik otrzymuje 100 pkt. Błąd kosztuje jedną z trzech szans oraz 100 pkt. Tak jak w teleturnieju telewizyjnym "Jeden z

dziesięciu", po stracie trzeciej szansy zawodnik odpada z gry.

Aidem Media ma już na swym koncie wiele bardzo dobrych programów przeznaczonych dla najmłodszego i nieco starszego odbiorcy. Świetna seria Edukacja XXI wieku i inne tytuły, m.in. ABC z Reksiem czy Bolek i Lolek: Pamiątki z podróży cieszyły się sporą popularnością i ugruntowały pozycję Aidem Media na rynku oprogramowania edukacyjno-rozrywkowego. Wielki Teleturniej Smoka Wawelskiego nie odbiega poziomem od innych produkcji gdańskiej firmy. To rzetelna, godna polecenia pozycja, którą na pewno warto zakupić... nie tylko dla

Opinie o produkcie:

"Numer 1 na rynku krakowskim" Cech Analityków Rynku

"Doprawdy beczka

Anonimowy bednarz

"Świetna zabawa dla catei rodziny. No i ponoć bedzie można kiedyś pograć sobie w

Rybacy z Pucka



Dystrybutor Vymagania:

Xara / Nieczęsto zdarza mi się recenzować programy graficzne, jako że nie mam ku temu specjalnych zdolności. Owszem - potrafię obsłużyć program i wykorzystać wszystkie jego opcje, jednak nie znaczy to, że za jego pomocą stworzę dzieło sztuki. Brak mi po prostu zdolności plastycznych, toteż polecenie

zrecenzowania programu Xara X przyjątem niezbyt entuzjastycznie.

Krzysiek Kaliszewski



kazało się jednak, że niepotrzebnie się martwiłem. Za pomocą Xary - owszem - można tworzyć dzieła, jednak program ten przeznaczony jest głównie do tworzenia tzw. grafiki użytkowej, a dokładniej: oprawy graficznej dla stron WWW. Co ciekawe, nawet ja byłem w stanie przy jego użyciu stworzyć coś, co nie odstraszało jak większość moich dokonań w dziedzin'e plastyki. Zdecydowanie świadczy to o wysokiej jakości programu i jego "idiotoodporności".

Program graficzny jaki jest - każdy widzi. Jeśli jest to program do grafiki wektorowej (a taką właśnie tworzymy przy Lżyciu Xary). to musi zawierać pędzle, narzędzia do rysowania wielokątów, kół, elips 'tp., wypełnianie kolorem i tak dalej. Pakiet podstawowych opcji, a nawet wygląd symbolizujących je ikon są z grubsza takie same w każdym szanującym się programie graficznym, i tutaj Xara w niczym nie różni się od produktów konkurencji. Nie będzie wielka przesada stwiergzenie, że programy takie na pierwszy rzut oka wyglądają podobnie. Oczywiście jest to plus, gdyż ułatwia obsługę programu ludziom, którzy wcześniej używali np. produktów Corela.

Diabeł jednak tkwi w szczegółach. To, co różni od siebie wiodace aplikacje, to z pozoru drobne, niepozorne opcje, które jednak powoduja, że grafika staje się efektowniejsza lub chociaż

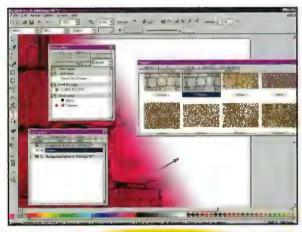


Czy to słowo zaczyna się X? Tak to Xara X! I mówi pan, że problemy zaczęły się, kiedy skończyła się ważność wersji 30-dniowej!



pryginalniejsza. To także odpowiedni zestaw czcionek, tekstur, filtrów i efektów oraz last but not least - możliwość wymiany plików z innymi apli-

Jak to wygląda w przypadku Xary? Cóż - efektów jest niezbyt dużo, choć trzeba przyznać, że ciekawie dobranych. W zasadzie może to i lepsze od 80 efektów, z których do użycia nadają się trzy (czasem tak bywa). Znacznie lepiej jest z teksturami. Program umożliwia wypełnianie bitmapową teksturą dowolnych obiektów, obsługuje też szeroko parametryzowaną transparencję. Dodatkowe ciekawostki to możliwość wielu zmian koloru przy wypełnianiu obiektu (fill; po angielsku ta opcja brzmi bardziej zrozumiale - "Multi-stage graduated fills"), półprzezroczyste i/lub rozmyte na końcach cienie (część programów oferuje wyłącznie "twardo" czarne), narzedzie do tworzenia "beveli" (np. przyciski - powierzchnie wypukłe w środku) i wiele innych. Znaczącą cechą Xary jest obsługa całego procesu tworzenia menu dla stron internetowych, tzn. animowanych przycisków z efektem rolover (przycisk zmienia się, gdy najedziemy na niego myszka). Przy użyciu programu nie tylko stworzymy grafike dla przycisków i tła. Wystarczy kilka kliknięć, a Xara stworzy z naszych komponen-



tów gotowy kod HTML z wstawkami w języku javascript odpowiadającymi za działanie przycisków. Jeśli przygotowujemy tło dla strony, wyniki pracy można wygodnie pociąć na kawałki tak, aby pasowały do strony WWW sformatowanej przy użyciu tabeli. Krótko mówiąc, położono specjalny nacisk na Internet, i efekty tego są godne pochwały.

W grafice dla WWW napisy sa równie ważne co obrazki. Tekst w Xarze edytuje się wyjątkowo łatwo. Proste do uzyskania są też efekty, takie jak np. napis wokół obwodu koła (np. "Rzeczpospolita Polska" na monetach). Przy tym godny pochwały jest fakt, że bez problemu stworzymy napis z polskimi "ogonkami", jeśli oczywiście mamy czcionki CE (Central Eu-

rope), co w kilku programach było problemem.

Istotnych wad w trakcie testowania Xary raczej nie zauważyłem. Jedyne, do czego można by się przyczepić, to niewielka w porównaniu np. z Corel Draw - liczba obsługiwanych formatów graficznych: PNG, BMP, GIF i JPEG. W zamian za to Xara oferuje możliwość wymiany plików z popularnymi aplikacjami firmy Macromedia: Flash i Dreamweaver.

Xara X z pewnością nie jest rewolucją na rynku aplikacji do grafiki wektorowej, jednak z czystym sumieniem mogę polecić ten program każdemu jako narzędzie wygodne, intuicyjne i przede wszystkim efektywne. To, że nie jest rewolucyjny, nie znaczy bynajmniej, iż jest gorszy od innych dostępnych programów, a wręcz przeciwnie (zrewolucjonizowany interfejs takiego np. Windows Draw 6.0 wcale mi się nie podobał). Krótko mówiąc, Xarę X można spokojnie polecić zarówno początkującym, jak i zawodowym "web-designerom".

Budowa i sposób działania komputera

Pewnego dnia mój luby powiedział mi, że nie potrafi sobie wyobrazić, jak to się dzieje, że komputer jest tym, czym jest, i działa tak, jak działa. Jako że studiuję informatykę, za punkt honoru postawiłam sobie wytłumaczenie mu tei kwestii...

iestety, z żalem stwierdziam, że nie zrobię tego w kilku słowach. Bowiem byłby potrzebny wykład z podstaw elektroniki, fizyki i matematyki wyższej. Chociaż... właściwie wszystko opiera się na dwóch cyfrach: 0 i 1, czy, jak kto woli, na dwóch stanach napięcia. Postaram się najprzystępniej, jak tylko potrafie i zaczynając od podstaw, wytłumaczyć ci, drogi Czytelniku, jak działa procesor, co to jest kanał DMA i system przerwań.

Tak naprawdę komputery nie rozumieją nic. No, prawie nic. Ale z pewnością nie mają bladego pojęcia, czym jest wpisana w linii poleceń DOS-u komenda: "md zdjecia" i nie rozumieją ani Pascala, ani C++ czy Fortrana. Tak naprawdę jedyne, co komputer rozumie nader wyraźnie, to 0 i 1. To jest język komputerów. Te dwie symboliczne liczby oznaczają dwa stany napięcia. 1 symbolizuje istnienie napięcia (czyli prąd płynie), 0 to brak napięcia (czyli brak dopływu prądu). W logice, która czasami będę musiała się posiłkować. 1 oznacza prawdę, a 0 fałsz. Wszystko pomiędzy jest tzw. stanem logicznie zabronionym. Oznacza to tyle, że albo jest 1 albo 0 - i nic innego być nie może.

Ze względu na istnienie jedynie dwóch możliwych stanów jest to tzw. system dwójkowy, czyli binarny. I w tym właśnie tkwi sedno. Wszystko, co ma zostać wykonane przez komputer (konkretniej przez mikroprocesor), musi najpierw przejść tłumaczenie na kod binarny. Jednak nie tym się będę na razie zajmować. Teoretycznie zacząć

powinnam od bramek logicznych podstaw elektroniki, ale potrzebne rzeczy będę tłumaczyć na bieżąco, a może kiedyś zbiorę to w jedną całość,

Na początek mały quizik, Jak myślisz, czy komputer, który masz w domu, to:

- a) superkomputer
- b) duży komputer stacjonarny
- c) minikomputer
- d) mikrokomputer
- e) komputer osobisty (Personal Com-

Prawidłową odpowiedzią jest d, a to dlatego, że urządzenia te sterowane są za pomocą mikroprocesora. Już wiesz, co stoj na twoim biurku, ale z czego się to składa?

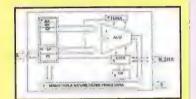
Ogólnie rzecz ujmując, komputer to trzy bloki połączone ze sobą za pomocą magistra, O ile pamięć i urządzenia I/O (ang. input/output, czyli wejścia/wyjścia) mam zamiar omówić później (a mikroprocesor za chwile), o tyle na temat magistra muszę wspomnieć, choćby ogólnie, już teraz, Upraszczając: magistrale (zwane także szynami) to drogi, po których przesyłane są dane.

Charakteryzują je dwa parametry: a) szerokość, czyli liczba linii do przesyłania danych;

b) czestotliwość taktowania, czyli liczba cykli pracy na sekundę (innymi słowy - ile przesyłów danych może wykonać magistrala w czasie sekundy). W komputerze znajdują się trzy magistrale główne: magistrala danych. magistrala adresów oraz magistrala sterująca.

Tymczasem zajmijmy się sercem komputera, czyli procesorem. W obliczu ciągłej pogoni za gigahercami dobrze jest wiedzieć, jak on działa.

Schemat poniżej przedstawia budowe typowego procka - jest to scnemat ogólny.



Poniżej znajduje się dokładny opis cześci procesora. Na pierwszy rzut oka może się on wydawać skompli kowany, ale pod fachowymi pojeciami kryja się dość proste urządzenia. Znajomość tych pojęć przyda się podczas omawiania kolejnych zagadnień, chociażby takich, jak sys tem przerwań.

1) Bloki rejestrów:

- a) ogólnego przeznaczenia (AX, BX, CX...) b) specialistycznych
- SP wskaźnik stosu (stack pointer) PC - licznik rozkazów (program counter)
- 2) Magistrala wewnetrzna procesora.
- 3) ALU jednostka arytmetyczno-logiczna (aryt-
- 4) Flags rejestr znaczników (rejestr stanu, rejestr statusowy)
- 5) Ster układ sterowania (steruje ALU, blokiem rejestrów i flags, ma wyprowadzenie na magistrale steruiaca).
- 6) CR command register, rejestr rozkazów.

Procesor może wykonać wiele czynności, zwanych rozkazami. Każdy zawiera własną listę rozkazów i to właśnie ona stanowi o róznicy pomiędzy nimi. Program zaś jest niczym innym jak ciągiem rozkazów dla procesora.

Wykonanie rozkazu

Procesor jest gotowy do pracy, gdy program jest załadowany do pamięci operacyjnej (w skrócie RAM - random accès memory lub PAO), a w jednym z rejestrów specjalistycznych - liczniku roz kazów – znajduje się adres pierwszej komórki pamięci, w której umieszczony jest program.

1) Pohranie rozkazu

Pierwszy rozkaz programu wysyłany z pamięci trago z rejestrów specjalistycznych).

2) Dekodowanie rozkazu (z zapewnieniem ar-

Rozkaz z rejestru rozkazów sprawdzany jest przez jednostkę sterującą, która sprawdza, czy rozkaz znajduje się na liście,

Każdy procesor ma listę rozkazów, które potrafi wykanać. Nic. co nie znajduje się na niej, nie będzie wykonane - pojawia się komunikat o błędzie, czyli tzw. "aspirynka".

Aby rozkazy zostały wykonane, procesor musi zapewnić tzw. argumenty (czyli dane potrzebne do wykonania operacii zawartej w rozkazie). Argumenty znaiduja się w samym rozkazie (argumenty bezpośrednie, lub umieszcza się w nim adres miejsca, w którym procesor zacznie ich szukać (argumenty pośrednie),

Następnie jednostka sterująca załącza elektronikę.

Rozkaz wykonywany jest przez jednostkę arytmetyczno-logiczną (jest to urządzenie, które może sumować, mnozyć, dzielić, realizować funkcje trygonometryczne, potęgować, wyciągać pierwiastki).

4) Czynności końcowe

a) Zapisanie wyniku.

b) Zwiększenie licznika rozkazów o długość właśnie wykonanego rozkazu (robi się to po to, aby nie pobrać ponownie tego samego rozkazu, tylko

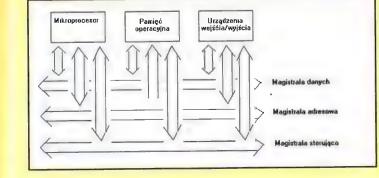
Tak właśnie, bardzo ogólnie, przedstawia się wykonanie programu przez procesor.

Inną sprawą jest "filozofia" pracy mikroprocesora. Istnieją ich bowiem d.va rodzaje. MP, typu RISC (reduced instruction set computer) oraz CISC (complex instruction set computer). Różnica polega na tym, że lista rozkazów pierwszego z wymienionych jest krótsza - znajdują się tu tylko podstawowe rozkazy o równej długości. Zaś lista rozkazów procesora typu CISC zawiera dodatkowe, dłuższe rozkazy, które składają się z kilku prostych instrukcji. To sprawia, że są wolniejsze,

Procki typu RISC charakteryzuje tzw. przetwarzanie potokowe, czyli mozliwość wykonywania naraz tylu programów, ile jest w danym procesorze potoków. Niestety... w naszych komputerach raczej nie uświadczymy procesorów typu RISC, a to idiatego, ze większość programów było i nadal jest pisanych dla CISC-ów i trudno byłoby rewolucjonizować takı stan rzeczy. Ale nic straconego - jeden z producentów procesorów wyprodukował układ będący CISC-iem, ale o architekturze RISCa, Działa na zasadzie modułu dekodowania, który tłumaczy na wejściu złozone rozkazy na proste i dopiero te są wykonywane w kilku potokach.

I... to wszystko na temat procesorów.

Więcej - jeśli s'ę wam podoba(ło) wkrótce...



fia na magistralę danych, z niej magistralą wewnętrzną procesora do rejestru rozkazów (drugie

INFO · INFO · INFO

roducent:

Ovstrvbutor:

Vymagani**a**:

nternet:

CD-ACTION 08/2001 A może to zamiast gry?

C: format, Enter? Lepiej "read CDA!" CD-ACTION 08/2001

Kiedy komputer

odmówi posłuszeństwa

Naprawione!

Komputery są super, kiedy działają. W przeciwnym razie mogą jedynie przyprawić o ból głowy. Tutaj dowiesz się, jak przywrócić maszynie dawną świetność i jak zachować taki jej stan...

opracował Tomasz Pasich

amiętacie początki ery komputerów? Jeśli tak, to znaczy, że swoje lata już macie i musicie być cholemie uparci. Patrząc wstecz, można się zdziwić, że komputery w ogóle działały. Gry były do kitu. Nowy sprzet kosztował majątek, a i tak nie działał. Jeśli nawet, to nie można było z niego skorzystać, zaś gdy wydawało się już, że wszystko poprawnie zostało skonfigurowane, niezmiennie padał DOS. Teraz sytuacja się zmieniła. Mamy dużo lepsze gry. Lepszy i tańszy sprzęt. Technologia plugand-play sprawiła, że dodawanie nowego sprzętu jest dużo prostsze, zaś dzięki DirectX oprogramowanie zazwyczaj rozpoznaje zainstalowane urzadzenia.

Jednak w dalszym ciągu nie jest to stan idealny. Windows wciąż potrafi wierzgnąć podczas próby instalacji nowego sprzętu, zaś konflikty IRO na pewno nie należą do przeszłości. Windows nadal pada bez żadnej wiadomej przyczyny. Czasem nie daje się ponownie uruchomić alpo - w najlepszym przypadku - oferuje jedynie Tryb Awaryjny. Nie mówiąc już o ciągle obecnym zagroże niu różnymi okropnymi wirusami...

Na kilku następnych stronach podajemy rozwiązania wszystkich wymienionych wyżej problemów. Przyjrzymy się poprawnemu postępowaniu ze sprzętem oraz oprogramowaniem i zakończymy przeglądem aktualnych wirusów - a ten egzemplarz naszego pisma zostanie na półce, tak na wszelki wypadek...

Sprzęt

Ryba psuje się od głowy... Choć czasem wydaje się, że nastąpiła awaria sprzętu, to prawdopodobnie mamy jednak do czynienia z padnięciem Windows.

Pomimo swoich licznych słabych punktów, błedów itd. Windows ma również kilka zalet. Przede wszystkim spowodował, że programy i aplikacje znacznie łatwiej wykorzystują sprzęt, my zaś nie musimy mieć magisterium z informatyki, aby poprawnie skonfigurować peceta. Oznacza to jednak, że harmonijna praca całego systemu opiera się na poprawności działania systemu operacyjne-



Czy ekran przed wami wygląda jak ten? Prawdopodobnie wasza karta

Windows wciaż potrafi wierzgnąć podczas próby instalacji nowego sprzętu.

go. Jeżeli jakieś urządzenie przestaje działać prawidłowo, to jest to prawdopodobnie spowodowane biędami Windows, a nie uszkodzeniem tego urządzenia. O ile bowiem nie grzebiemy ciągle we wnętrznościach komputera, to raczej nie spotka nas awaria sprzętu.

Niesprawność sprzętu?

Jeśli wydaje się, że komputer szwankuje, musimy zacząć od sprawdzenia, czy jest to naprawdę fizyczna "dolegliwość", czy tylko wadliwe działanie Windows.

> Podczas uruchamiania komputera najpierw wyświetla się ekran BIOS-u karty graficznej tak więc jeśli ekran taki pojawi sie, to karta jest właściwie w porządku. Następnie rozpoczyna się POST (test wewnętrzny po uruchomieniu komputera), który sprawdza, czy procesor pracuje i czy zainstalowana jest pamięć. Jeżeli którykolwiek z tych testów zakończy się niepowodzeniem, usłyszymy serię dźwieków - upewnijmy się, czy pamięci i procesor są poprawnie osadzone w gniazdach.

Aplikacje

Konieczny do rozpakowywania najnowszych sterowników ściągniętych z Internetu. www.winzip.com

Do pobierania sterowników, które są nieco większe, www.getright.com

ZoneAlarm

Powstrzymuje wirusy przed wysyłaniem danych w

www.zonelabs.com

Norton CrashGuard

Zatrzymuje system podczas awarii i przed zwolnieniem go zapisuje dane.

Final Data

Pozwala na odzyskanie uszkodzonych i usuniętych lub zniszczonych przez wirusy plików. www.finaldata.com/english/index.html

DirectX Uninstaller Zamienia aktualną wersję DirectX na... starszą, bardziej kompatybilna.

www.ebrink.com/dxun/downloads.html

Ashampoo Uninstaller 2000 Z łatwością usuwa wszelkie niechciane aplikacje. Daleko bardziej pewny w działaniu niż własne deinstalatory pro-

www.ashampoo.com/uninstaller2000.htm

Czyści Rejestr z pozostałości po różnych programach.

download.microsoft.com/download/win98SE/ Utility/4.1a/W9XNT4/EN-US/REGCLEAN.EXE

SiSoft Sandra 2001

Sprawdza wydajność komputera i diagnozuje wszelkie potencjalne problemy, zanim te zdażą poważnie mu zaszkodzić.

www.3bsoftware.com/products/prod_san-

Ogólny tweaker systemowy, napisany specjalnie dla nowych wersji Windows. Zainstalujcie go z dolączonej do numeru płyty CD - może przydać się w przyszlości.

Zawieszanie się sprzętu? Błędy oprogramowania?

Doprowadźmy z powrotem peceta do najlepszego

Nastepnie BIOS przed przydzieleniem zasobów do kart rozszerzeń wyszukuje napędy dysków obecne w komputerze. Zazwyczaj odbywa się to bardzo szybko, lecz jeśli popatrzymy uważnie, powinniśmy zobaczyć każde zainstalowane w systemie urzadzenie (więcej czasu da ci naciśnięcie klawisza [Esc] w momencie ładowania Windows). Jeżeli dane urządzenie zostało wymienione, istn'eje duże prawdopodobieństwo, że jest w porządku i że mamy do czynienia raczej z konfliktem zasobów lub problemem sterownika.

Konflikty IRQ

Zasoby są przydzielane urządzeniom przez BIOS. Najważniejsze z nich przy wyszukiwaniu problemów sprzętowych to IRQ (ang. Interrupt ReQuest - żadania prze-



leśli nie arzebiemy ciagle we wnetrznoputera, to raczej nie spotka nas awaria

rwań). Jest ich tylko 16, jednak ponieważ płyta główna zabiera ponad połowę z nich. tylko kilka zostaje wolnych. Dlatego też urządzenia wymagające IRQ mogą mieć problemy podczas pracy w komputerze, w

Dość starego...

Podczas wymiany starego sprzetu postępujemy zgodnie z podanymi niżej trzema krokami.

Przy modernizacji sprzętu warto usunąć wszelkie po usuwanym urządzeniu ślady. W tym celu przechodzimy do Właściwości Systemu (klikamy prawym przyciskiem myszy ikone Mói komputer), a nastepnie Menedżer urządzeń. Szukamy urządzenia, które będzie usuwane, podświetlamy je i klikamy Usuń.





Windows poprosi o ponowne uruchomienie - ignorujemy ten komunikat i zamykamy system recznie (ponowne uruchomienie spowoduje, że Windows odnajdzie urządzenie, które przed chwila usuwaliśmy). Usuwamy urzadzenie z maszyny i na jego miejsce instalujemy nowe. Pojawi sie ono podczas POSI-u (świadczy to o jego poprawnym podłączeniu).

Jeżeli nowe urządzenie jest typu plug-and-play, Nindows znajdzie je podczas uruchamiania i poprosi o dvsk ze sterownikiem. Jeżeli sterowniki nie są dostępne albo urządzenie nie jest rodzaju plug-andplay, musimy użyć opcji Dodaj nowy sprzęt. Warto przy tym sprawdzić, czy w Internecie nie ma nowszych sterowników

którym zainstalowano wiele urządzeń - czasem usiłują wykorzystać te same przerwa-

Najlepszym sposobem rozwiązania konfliktu IRQ jest ręczne przydzielenie zasobów za pomocą Menedżera urządzeń w Windows. Nie zawsze jest to jednak możliwe Należy wówczas wejść do programu konfiguracyj-

może przydzielać, Wchodzimy do BIOS-u, naciskając klawisz [Del] podczas testu POST, na stepnie do sekcji zwanej PnP/PCI Configuration. Wybieramy ręczne sterowanie zasobami i następnie zmieniamy IRO, pomiedzy którymi wystąpił konflikt, tak, aby zostały przydzielone do Legacy ISA. Zapisujemy zmiany i uruchamiamy ponownie komputer, aby rozwiązać konflikt. (Nie polecamy jednak takowej manipulacji tym, którzy mają niewielkie pojęcie o tym, co czynią, gdyż mogą tylko pogorszyć sytuację.)

nego BIOS i okre-

ślić, które IRO BIOS

Sterowniki

Problemy z IRQ są dość częste - naj-

częściej spotykanym i związanym ze sprzętem jest problem sterowníków i ich konfliktu. Każde urządzenie zainstalowane w komputerze ma odpowiadający mu program, który działa jak bufor pomiędzy Windows a danym urzadzeniem. Jeżeli program nie jest prawidłowy lub zdezaktualizowany, mogą wystąpić rozmaite problemy oraz awarie. Dlatego też najlepiej jest poszukać



Menedżer urządzeń to pierwsze miejsce, które powir niśmy odwiedzić, gdy wystąpił jakiś konflikt, jeśli oczywiście udało sie dostać do Windows

w Internecie i pobrać wszystkie najnowsze sterowniki dla wszystkich posiadanych urządzeń, koniecznie zaś dla karty graficznej, karty dźwiękowej i chipsetu płyty głównej.

leżeli mamy najnowsze sterowniki, ale problemy nie ustąpiły, warto sprawdzić, czy nie zostały one uszkodzone. Uruchamiamy komputer w Trybie Awaryjnym i usuwamy sterowniki za pomocą Menedżera urządzeń. Po uruchomieniu Windows system ponownie odnajdzie urządzenie i zainstaluje nieuszkodzony sterownik.

Jeżeli sterowniki nie są orawidłowe lub sa zdezaktualizowane, mogą wystapić rozmaite problemy oraz awarie.

Windows wierzga

System Windows sprawił, że korzystanie z komputera jest bardzo łatwe, ale program ten w dalszym ciagu nie jest stabilny, Jeżeli system operacyjny zaczyna miewać zmienne nastroje, powinniśmy zastosować się do poniższych rad, aby przywrócić jego równowagę.

Windows i stabilność nie bardzo do siebie pasuja. Choć nastepuje poprawa - w porównaniu z sytuacją, w której problem ciągłych niebieskich ekranów śmierci naw edza Win 95, Windows ME wydaje się solidny jak skała - jednak nie należy zbytnio ufać temu systemowi. Jeżeli potrzebujemy stabilnego peceta, przejrzyjmy tabelkę "Który system operacyjny?'

Dzieje sie coś niedobrego

Awarie dziela się na przewidywalne i... nieprzewidywalne. Na te drugie trudno jest cokolwiek poradzić, poza wyrobieniem



Win ME wyposażono w Przywracanie systemu, które zazwyczai zaimuje się pochłanianiem ogromnych połaci dysku twardego. Narzędzie to stosujemy wówczas, kiedy sprawy mają się naprawdę źle.



Tutaj błąd kopiowania zakłócił odświeżanie pulpitu

w sobie nawyku częstego zapisywania wyníków pracy. W przypadku awarii przewidywalnych mówimy o takich działaniach, które zazwyczaj powodują zawieszenie Windows i które następują ponownie, a mianowicie o takich przypadkach, gdy Windows nie pozwala wykonać żądanych operacji. Istnieją dwa główne typy błędów - wyjątki krytyczne (które w teorii dotyczą



Naciśnięcie klawiszy [Ctrl]+[Alt]+[Del] powoduje otwarcie okna dialogowego Zamknij program. Ponow-ne naciśnięcie tej samej kombinacji klawiszy zamyka

Jeśli coś idzie nie tak, to w dziewięciu przypadkach na dziesięć przyczyną jest jeden z Zazwyczaj podejrzani tych małych "łobuzów". Poniżej piszemy, czego szukać i jak naprawiać. Monitor i karta graficzna Płyta główna 💿 Płyta główna jest najbardziej podstawowym 💢 o Aby pracować z CPU Windows, musimy znać 🤍 🗨 Pamięć jest malo odporna na wyładowania elektro- 🖎 Jeżeli domyślna częstotliwość odświeżania

ściej rozwiązuje problem.

 Narzędzie konfiguracyjne BIOS-u (naciśnij ne awarie systemu. [Del] podczas uruchamiania komputera) stuży do zmieniania ustawień płyty głównej. Wypró- 💿 Jeżeli Windows przez jakiś czas działa dobrze, buj domyšine.

⊙ Jeżeli płyta główna nie zapamiętuje daty i czasu, konieczna będzie wymiana baterii CMOS.

elementem peceta. Pobranie odpowiedniego kilka wzorów taktowania - Windows 95 słabo rasterownika z witryny WWW producenta najczę- dzi sobie z chipami producentów innych niż Intel. Pobranie odpowiedniego uaktualnienia z witryny WWW Microsoft powinno powstrzymać nieregular-

> a potem zamyka się, oznacza to problemy z chłoobraca i czy nic nie zakłóca przepływu powietrza. Memory Hole.

statyczne, dlatego jeśli nie można nic z niej wydobyć, to najprawdopodobniej jest uszkodzona fizycznie. :(. NIGDY nie dotykamy kości pamięci w komputerze (wyłaczonym!) palcami, o ile nie ma pewności, że iesteśmy (za przeproszeniem) uziemieni lub "odelektryzowani" (np. poprzez dotknięcie kaloryfera). Drobniutka iskierka, która przeskoczy pomiędzy palcami a kompem działa na pamięć RAM jak krzesto elektryczne.

dzeniem. Winowajcą jest najczęściej kabel zasi- 💿 BIOS zawiera kilka ustawień, z którymi warto po- 💿 Zwiększenie parametru AGP Aperture Size lania wentylatora - uruchamiamy komputer z eksperymentować, zwłaszcza z parametrami CAS Tiotwartą obudową i sprawdzamy, czy wiatrak się ming i Wait States. Cudów może dokonać włączenie

> ⊙ Jeżeli BIOS akceptuje pamięć, a Windows nie, sprawdź ustawienia Pamięci wirtualnej.

dla karty graficznej jest za wysoka, monitor nie wyświetla żadnego obrazu. Na szczęście ustawienie czestotliwości odświeżania możesz zmienić w Trybie Awaryinym

 Slaba wydajność po dłuższej pracy urządzenia jest prawdopodobnie związana z chłodzeniem. Sprawdzamy wentylatory.

moze pomóc, ale lepiej jest zainstalować odpowiednie sterowniki płyty głównej i karty grauruchomieniu dysku głównego.

 Scandisk może znaleźć wiele fragmentów wi. Jednak uszkodzone sektory mogą być zna- czyną problemów. kiem, ze kończy się "życie" dysku - czas pomyśleć o jego wymianie.

nie widzi dysku rozruchowego, istnieje możli- ne bądź kiepskimi sterownikami, bądź konfliktami ROM, lecz napęd jest wykrywany przez BIOS, stosu- się psują, jednak bardzo rzadko. Najczęściej wość, że uszkodzony (na przykład przez wiru- zasobów. Aby je uaktualnić, pobieramy nowe sterow- jemy dyskietkę startową i próbujemy uzyskać dostęp cała sprawa sprowadza się do sprawdzenia, czy sa) jest sektor MBR (Master Boot Record). Re- niki z odpowiedniej witryny WWW. Konflikty zasobów do CD-ROM-u w DOS-ie. Jeśli się uda, to problem przypadkiem nie przepalił się bezpiecznik. zerwowa dyskietka startowa powinna pomóc w można rozwiązać za pomocą Menedzera urządzeń najwyraźniej był powodowany przez sterownik - usu-- zmieniamy przydzielenie zasobów do karty dźwię - wamy go w Trybie Awaryjnym i ponownie uruchamia- 🧿 Użytkownicy najczęściej narzekają, że komkowei lub urządzenia bedacego z nia w konflikcie.

Karta dźwiękowa

tym martwić. Program samodzielnie je napra- nie głośności w Windows - bardzo często jest to przy- dioda napędu ciągle się świeci, oznacza to, że nie- pochłaniają wiele energii: karta graticzna i pro-

my komputer.

Inne napędy dysków

prawidłowo podłączony jest kabel danych.

pewnych typów płyt CD, w takim przypadku próbu- powinna rozwiązać większość problemów.

puter wymaga większej mocy niż jest w stanie dostarczyć zasilacz - zwłaszcza gdy w maszyutraconych plików, ale zazwyczaj nie trzeba się 💿 Zawsze warto sprawdzić standardowe ustawie- 💿 Jeżeli napęd dyskietek przestaje pracować, zaś 💮 nie zainstalowanych jest wiele urządzeń, które cesor nowej generacji. 200-watowe zasilacze nie są w stanie sprostać tym wymaganiom -⊙ Niektóre napędy CD-ROM po prostu nie czytają wymiana zasiłacza na 250- lub 300-watowe

CD-ACTION 08/2001 C: formet, Enter? Lepiej "read CDA!"

C: format, Enter? Lepiej "read CDA!"



Ogólne błędy ochrony

- Znane także iako niebieskie ekrany śmierci.
- ⊙ Naciśniecie klawisza [Return] powinno zamknąć aplikację i spowodować powrót do Windows, ale zazwyczaj wywołuje kolejny niebieski
- Najlepszą opcją jest reset.
- Niezachowane dane zostana utracone.

This program has performed an illegal operation and will be shut down.

ECHIORED removed an invalid page fault

(Letails>>

Niedozwolone operacje Notujemy odesťania do plików (jeśli się pojawiły), bowiem mogą one

wskazywać na niekompatybilne pliki systemowe. ⊙ Jeżeli sytuacja się powtarza, próbujemy ponownie zainstalować pro-

 leżeli operacia dotyczy elementu Windows, spróbujmy odtworzyć sys-

⊙ Dane programu, który wykonał niedozwoloną operację, zostaną utracone.

The program is not responding. It may be busy, wealing for a response host, you, or if may have strayed a control. To store the program tennedonly, clott End Task.
You will have any unusued internation in this company To give the program 20 seconds to finish what it is door stick for and then too to close the program assess. Ma Court Court

Program nie odpowiada

- Dotyczy tylko danej aplikacji.
- ⊕ W takiej sytuacii spróbujmy nacisnać Cze-
- ⊙ Klinięcie Zakończ zadanie spowoduje zamkniecie aplikacii.
- ⊙ Anuluj oznacza zignorowanie komunika-
- Po zamknięciu utracimy wszystkie niezapisane dane
- ⊙ Zazwyczaj warto zaczekać.



Błąd programu Deinstalator Poiawia sie podczas

próby odinstalowania programu, który został wcześniej usunięty ręcznie. Aby usunąć wpis z okna Dodaj/Usuń programy, musimy poddać edycji następujący wpis Rejestru: HKEY LOCAL MACHINE\SO-FTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall.

Irvtuiace, ale nie niesie ryzyka utraty danych,

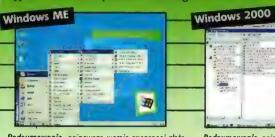
Urządzenie nie jest dostępne ⊙ Często pojawia się przy próbie dostępu do nie-

- stacjonarnego nośnika (np. dyskietki). Po prostu zaczekajmy chwilę.
- Brak rvzvka utratv danych.



Który system operacyjny?

Czy wciąż użytkujecie Windows 95? Przecież istnieją Inne systemy operacylne. Czemu nie spróbować któregoś z nich?



Podsumowanie: nainowsza wersia znoszacei złote iaia kurv, iaka sa systemy operacyjne Microsoft przeznaczone dla komputerów domowych. Skierowana do każdego, kto iest w stanie trzymać mysz i bebnić w klawiaturę. Jednak brakuje w niej zabezpieczeń, koniecznych w przypadku serwerów.

Za: bardziei niezawodny niż poprzednie wersie. Również łatwiejszy w użytkowaniu. Dużo oprogramowania. Przeciw: gdzie się podział DOS? Pewne problemy ze

Niezawodność: 2/5

tują pracę komputera.

zwy plików z błęda-

znaczenia, o ile nie

mówimy o pracow-

nikach serwisu. Po-

nownie należy za-

instalować dany

program, ponieważ

istnieje prawdono-

mi - reszta jest bez

jedynie określonej aplikacji) oraz

ogólne błędy ochrony, które nokau-

Jeżeli pojawi się informacja o błędzie,

jedyną istotną wiadomością będą na-

Podsumowanie: nainowsze wcielenie zaawanso wanego systemu operacyjnego Microsoftu, Wyglada bardzo podobnie do Windows ME, lecz jest daleko bardziej skomplikowany w użyciu. Ulubieniec nudziarzy od serwerów - całkiem stabilny i nie nada tak czesto

m ... _ _ _

Za: stabilne jądro NT. Dużo oprogramowania i dobre wsparcie.

Przeciw: niezbyt łatwy do skonfigurowania i użytkowania. Drogi. Problemy z niekompatybilnościa. Niezawodność: 4/5

Brak Windows

Największym problemem, przed jakim można stanąć, jest przywrócenie Windows do życia w sytuacji, gdy nie chce się w ogóle uruchomić. W takim przypadku można

Awarie dzielą się na przewidywalne i... nieorzewidywalne. Z tymi drugimi trudno iest coś zrobić poza wyrobieniem sobie nawyku czestego zapisywania wyników pracy.

skorzystać z dwóch narzędzi awaryjnego dobieństwo uszkodzenia jednego z jego plików. Jeśli wymieniony został dysku startowego oraz Trybu Awaryinego. plik systemowy, wpisujemy tfc w polu Awaryjny dysk startowy jest nieżbędny, gdy Windows nie uruchamia się nawet w Trybie Uruchom, aby wywołać Kontroler pli-Awaryjnym, ponieważ umożliwia dostęp do ków systemowych (tylko Win 98).

dysku twardego i napędu CD-ROM. Można go także użyć do sprawdzenia kluczowych plików w katalogu Windows, takich iak Win.inj i Sys.ini (zwłaszcza w Win ME, w którym nie ma trybu DOS, z którego można korzystać w tym właśnie celu).

Podsumowanie: darmowy, oparty na Uniksie,

system operacyjny, który wdarł się w świat kom-

puterów jak tornado. Ulubienic maniaków, któ-

rzy chca wiedzieć, jak działa każdy element. Naj-

częściej spotykany na serwerach internetowych.

Za: superstabilny serwer. Wspaniałe wsparcie.

Przeciw: nieco dziwny interfejs. Konfigurowa-

nie go to koszmar. Jeszcze nie do końca przy-

stosowany do wymagań konsumentów.

Przestrasza Microsoft.

Niezawodność: 5/5

Spowodowanie, aby Windows zaczął znów działać, nie jest sprawa prostą. W tym celu wywołujemy skanowanie Rejestru w DOSie za pomocą programu Scanreg - naprawi on wszystkie wykryte błędy. Warto również uruchomić Scandisk, aby upewnić się, że przyczyna awarii nie jest twardy dysk. Możesz również poddać edycji pliki Win.ini i Sys.ini, jakkolwiek ich rola nie jest tak duża jak kiedyś. Uruchamiamy Windows w Trybie Awaryjnym, wpisując WIND /D:M.

Tryb Awaryjny jest szczególnie użyteczny, jeżeli Windows nie ładuje się poprawnie z powodu uszkodzonego sterownika lub odwołania pliku. Wykorzystując najbardziej podstawowy zestaw sterowników, tryb ten oferuje interfejs graficzny dostępu do Rejestru i Menedżera urządzeń. Pozwala także na uruchomienie Narzędzia konfiguracji systemu, które może pomóc rozwiązać problem - spójrz na diagram na poprzedniej stronie.

Podsumowanie: znany wcześniej jako Whistler.

Następny system operacyjny firmy Microsoft jest

naiszerzei reklamowanym rozwiązaniem, które

łączy domowe i serwerowe wersje Windows.

Obsługuie "skórki", zbudowany na jądrze NT,

Za: jądro NT. Niezły interfejs umożliwiający zmia-

Przeciw: niedokończony. Niepewne systemy

ochrony. Trzy wersje - mogą wprowadzać zamie-

nowinien być dostepny na poczatku jesieni.

ne "skóry". Łatwy w użytkowaniu.

szanie, Kompatybilność?

Niezawodność: nieznana

Rejestr jest najbardziej istotnym elementem Windows, ponieważ przechowuje dane użytkownika i systemu. Znajduje się w nim szereg ustawień kluczowych dla pracy komputera, dlatego też Windows sporządza kopię rejestru za każdym razem, gdy pomyślnie sie uruchomi.

Podstawowa reguła rzadzaca wirusami żeby się zarazić, trzeba je uruchomić. Jeżeli wiec otrzymamy tekstowy e-mail z załączonym wirusem, ale nie otworzymy załacznika, nic nam nie grozi. Wyjątkiem od tej reguły są wirusy w postaci skryptów napisanych w języku lava, uruchamiane w Outlook Expressie odpowiednie uaktualnienie zabezpieczeń pobranych z witryny Microsoft powinno chronić rów-

wej stronie WWW.

Jeśli jednak niechcący klikniemy załacznik, np. Anna Kournikova.

nież tę sferę użytkow-

nika komputera.

l Zniszczenia powodowane przez wirusy mogą przyjąć różne formy – od odtwarzania muzyki w określonych dniach do formatowania dysku twardego i zredukowania komputera do bezużytecznej kupy elektronicznego złomu.

w jakiś sposób należy pozbyć się wirusa. Najlepiej użyć jakiegoś programu antywirusowego Wszyscy znaczni producenci takich programów oferują dzisiaj wersje próbne, z których pomocą można przeskanować system i wyrzucić z niego wi-

Podsumowanie: dobrze znany, lecz mało rozpo-

wszechniony system operacyjny, który skierowany

iest na multimedia. Bez tak dobrego wsparcia, ja-

kiego życzyliby sobie iego twórcy. Wyspecializowa-

7a: wersia do użytku osobistego jest darmowa.

Wyposażony w niezłe narzędzia. Emulator po-

zwala na uruchamianie programów dla Windows.

Przeciw: ograniczony sprzet kompatybilny z sys-

temem Bardzo mato oprogramowania.

Niezawodność: 3/5

ny w mediach przesyłanych strumieniowo.

Prawdopodobnie jednym z najbardziej szkodliwych wirusów, jaki kiedykolwiek powstał. Jest wirus Czernobyl (zwany też CIH). Wykryty po raz pierwszy w 1998 roku, ten wykonywalny wirus najpierw formatuje dysk twardy, następnie zaś próbuje nadpisać pamieć flash w niektórych typach BIOS. Nie ma sposobu na uruchomienie zainfekowanej maszyny i doprowadzenie jej do stanu używalności o

Czy to prawda?

Trzeba regularnie aktualizować program antywirusowy. Co miesiąc odkrywanych jest ponad 500 nowych wirusów

Można zostać zainfekowanym podczas przeglądania grup news. Zanim wirus Melissa stat się najbardziej rozpowszechnionym wirusem 1999 roku, został wystany na grupe alt.sex.

Stworzenie wirusa jest możliwe przy użyciu jedynie znaków ASCII. Standardowy test antywirusowy EICAR to plik tekstowy, który równiez można wyko-

Wirusy mutują się. Mark Washburn napisał pierwszy wirus polimorficzny w 1990 roku. Program ten mutowal za każdym razem, gdy dokonywał infekcji.

Heurystyczne skanery antywirusowe wykrywają nieznane wirusy, ale są podatne na falszywe alarmy. Wiekszość skanerów stosuje definicje wirusów

Uaktualniany program antywirusowy chroni przed wszystkimi wirusami. Nieprawda - chroni tylko przed wszystkomi ZNANYMI wirusami

Wirusy atakują tylko pewne systemy operacyjne lieprawda - makrowirusy są niezależne od platformy, są za to związane z aplikacją - zwykle z Wordem lub Excelem.

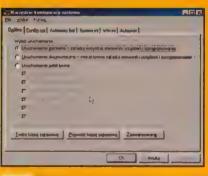
Wirusy mogą zaatakować poszczególne elemen komputera, na przykład monitor. Nonsens.

Niektóre wirusy mogą zniszczyć procesor. Pomyst ten został zapoczątkowany przez płotkę znaną ako Good Times, rozpowszechnianą od 1994 roku.

Producenci programów antywirusowych piszą virusy, aby podtrzymać zapotrzebowanie na swoje produkty. Brednia do kwadralu.

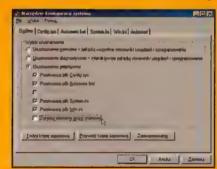
Narzędzie konfiguracji systemu

Narzędzie konfiguracji systemu wbudowane w Windows może oddać nieocenione usługi. Poniżej dowiemy się, jak go używać.



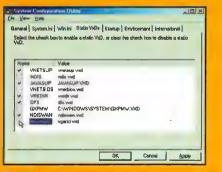
Woisujemy msconfig w oknie Uruchom i wciskamy [Enter] - w ten sposób uruchomi się najbardziej uży teczne narzędzie, jakie udało się wyprodukować fil

mie Microsoft. Z jego pomocą mozna zdiagnozować przyczyny, dla których komputer nie uruchamia się poprawnie, a dzieki in tuicyinemu systemowi selektywnego fadowania istnieje możli wość rozwiązania problemu. Zaczynamy od kliknięcia opcj Uruchomienie selektywne,



Teraz mozna kontrolować pieć sekcji procesu uruchamiania komputera, które wpływają na sposób ładowania się Windows. Oprócz faktu, że uniemożliwia roz-

poczecie pracy przez program, który iest umieszczony w menu Autostart, daie także możliwość zatrzymania procesu przetwarzania plików sys.ini i win.ini. W Windows ME porawia sie opcia wyłaczenia problematycznych sterowników urzadzeń wirtualnyci (VxD). Po kazdej zmianie ponownie uruchamiamy komputer.



Gdy dowiemy się już, w której sekcji tkwi przyczyna problemów, przechodzimy do indywidualnej zakładkı poświęconej danemu elementowi. Program wyświetła okna zawierające wszystkie informacje związane z od-

powiednia kategoria. Sprawdzamy wszystko uważnie, aż odnajdziemy problematyczną pozycję. W razie potrzeby można wykorzystać znaidujący się na pierwszej stronie przycisk - Przywróć kopie zapasowa.

Walcz z wirusami

Kiedy chorujemy, bierzemy kilka dni zwolnienia i idziemy do lekarza. Ale co robimy w sytuacji, kiedy nasz pecet zapadnie na elektroniczną infekcję?

Pierwszego wirusa stworzyli w połowie lat osiemdziesiątych Basit i Amjad Alvi jako środek dla powstrzymania ludzi przed kopiowaniem ich oprogramowania. Napisany przez nich wirus miał zdolność do kopiowania siebie samego oraz informacji o prawach autorskich na każdy dysk, na który kopiowany był program. Prawie 15 lat później dziedzictwo tych pionierów okazuje sie nadal żywotne, zaś po świecie krąży ponad 50 000 wírusów. Mimo to w dalszym ciągu jest wiele niejasności związanych z samymi aplikacjami - wirusami oraz zniszczeniami, jakie powodują, a także sposobem, w jaki infekują komputery.

Wirus to - zgodnie z definicją - dowolny program, który ma zdolność samopowielania sie. Nie musi usuwać plików ani w

Miłość krąży wokół nas...

jakikolwiek sposób szkodzić. Jeżeli celem

wirusa jest spowodowanie zniszczeń, za-

zwyczaj działanie rozpoczyna się po pew-

nym czasie, co umożliwia wcześnie sze po-

wielenie się programu. Zniszczenia mogą

przyjąć różne formy - od odtwarzania mu-

zyki w określonych dniach do formatowa-

nia dvsku twardego i zredukowania kompu-

tera do bezużytecznej kupy elektroniczne-

Jak można złapać wirusa oraz przekazać go dalej? Pierwotnym sposobem na zainfekowanie było wykorzystanie "zarażonej" dyskietki. Obecnie infekcje są aplikowane po-

przez e-mail lub odwiedziny na niewłaści

CD-ACTION 08/2001 C: format, Enter? Lepiej "read CDA!"

CD-ACTION 08/2001

oniżej opisaliśmy pięć najczęściej ostatnio spoty-

Nazwa: Anna Kournikova

Typ: robak VBScript Przejaw: Ekscytujący załącznik do e-mala. Powiela się poprzez książkę adresową. Może spowodować przeciążenie serwera (ang. Denial of Service).

Ocena: 2/5 URL: www.antivirus.com/vinfo/virusencyc

lo/default5.asp?VName=V8S_KALA-MARA

Nazwa: Naked Wife Tvp: robak Win32

Przejaw: Załącznik e-mail typu Flash. Wysy ła swoją kopię do każdej osoby z książki adesowej. Następnie kasuje pliki systemowe. Ocena: 3/5

URL: http://service1.symantec.com/sarc/ sarc.nsf/html/W32.Naked@mm.html

Nazwa: Kak worm Typ: robak JavaScript

Przejaw: Rozprzestrzenia się, wysyłając e maile HTML. Potrafi się uruchomić, jeżeli w rogramie Outlook Express włączone jest kienko podglądu e-maila.

Ocena: 4/5 URL: http://vil.mcafee.com/dispVirus.asp?virus k=10509&

> Wiele firm produkujących oprogramowanie antywirusowe oferuie definicie Wirusów online. Trend Micro (www.antivirus.com) nie nież doradza, iak się ich pozbyć,

Nazwa: Hybris Tvp: robak Win32

Przejaw: llekroć wysyłany jest e-mail, robak wysyła także swoją kopię. Potrafi się aktualizować w trybie online za pomoca odpowiedniego modutu dodatkowego. Ocena: 5/5

URL: www.sophos_com/virusinfo/analyses/ w32hybrisb.html

Nazwa: MTX Typ: Trojan Win 32

Przejaw: Koń trojański oparty na za łączniku, który tworzy nową wersję Winsock i wysyła swoje kopie, gdy wysytana jest poczta elektroniczna. Ocena: 3/5

URL: www.antivirus.com/vinfo/vin sencyclo/default5.asp?VName=PE MTX.A



ile nie usunie się BIOS-u i nie zamieni sie go na nowy - oczywiście, jeżeli BIOS twojego komputera da się wymienić. Zadziwiające, ale stworzenie tego wirusa pomogło jego autorowi, Tajwańczykowi Chen Ing-Hau, dostać prace. Tak to złodziej stał sie stróżem prawa... Niestety, musisz być ostrożny nawet w przypadku fałszywych

W naszych czasach...

Największa eksplozja

Koszty związane z działaniem zesztorocznego wirusa Love Bug albo Love Letter nie zostana orawdopodobnie niedy do końca policzone, ale mówi sie o ponad 100 milionach zainfekowa. nych użytkowników i 10 miliardach dolarów strat.

Oczywiście najbardziej zadziwiające w całej tej sprawie jest to ze iak dotad nikogo właściwe nie oskarzono o stworzenie



Wirus tysiąciecia - Love Bug - dni świetności ma już za sobą, chociaż ostatnio jego włoska wersja odniosła pe-

tego wirusa. Główny podejrzany, filipiński student Onel de Guzman, który przyznał się na łamach prasy do nieświadomego wypuszczenia wirusa w maju zeszłego roku, nigdy nie przyznał sie do napisania go. Oskarżenie przeciw dawnemu AMA Computer College zostało oddalone z powodu braku dostatecznych. dowodów. Jeden z ostatnich alarmów dotyczy Anny Kournikovej. Fakt, że autor posluzył się osobą tak przemawiająca do wyobraźni jak panna Kournikova, aby wciągnąć nieuważne osoby w pułapkę, pokazuje, jak subtelnych sposobów zaczeli używać twórcy wirusów do skłonienia, aby kliknąć zatącznik. Sprawa stala się jeszcze bardziej zagmatwana, gdy władze Danii ujely autora tego wirusa. Sieboldt Hartkamp, burmıstrz Sneek (gdzie powstał wirus), był tak zadowolony ze sławy, jaką dzięki wirusowi zdobyło miasto, że zaoferował autorowi (znanemujako "OnTheFly") rozmowę w sprawie pracy. Jednakze, jak pisaliśmy w naszych aktualnościach w zesztym miesiącu, wirus właściwe nie działa przed styczniem

alarmów. Na początku poprzedniego roku po sieci krażył e mail ostrzegający przed emailem zatytułowanym AOL4FREE: twierdzono w nim, że samo przeczytanie wiadomości spowoduje zainfekowanie maszyny - oczywisty nonsens. Sprawy nieco się jednak zagmatwały, gdy zaczął pojawiać się załącznik Trojan Horse, który sprawiał, że fałszywe alarmy o wirusach stały się prawdz'wym problemem.

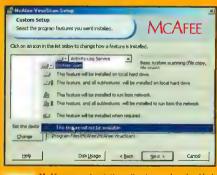


Wirus Ebola. W porównaniu z tym śmiercionośnym mikrobem wirusy elektroniczne nie wyglądają aż tak

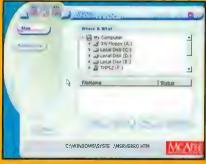


Ochrona i przetrwanie

Nie dajmy się podejść twórcom wirusów! Już dziś zainstalujmy najnowszy program antywirusowy...



McAfee pozwala użytkownikowi na wybranie skladników, które zostaną zainstalowane. Po skopiowaniu plików można skonfigurować typ ochrony systemu od automatycznego wykonywania kopii zapasowych wszystkich plików danych, poprzez tworzenie dyskietki ratunkowej, do auomatycznego pobierania uaktualnień programu.



Na początek uruchamiamy skaner, który sprawdzi, czy w systemie nie ma wirusów. Uruchamiamy VirusScan Central z menu Start. Zostaniemy zapytani, czy włączyć ostonę antywirusową VirusShield - zróbcie tak. Wybieramy przycisk Scan, podświetlamy My Computer i kończymy, klikając Scan Now.



Aby być na bieżąco, powinniśmy pobierać z Internetu паjnowsze definicje wirusów. W tym celu powracamy do ekranu głównego w VirusScan Central i klikamy Update. Przed kliknięciem Next trzeba się połączyć z Siecią. Uaktualnienia zostaną pobrane automatycznie i same się zainstalują, oferując maksymalną ochronę.

Z monitora na papier

Drukarki

lest to jeden z dodatków do komputera, bez którego nie możemy się obejść. Tutaj pokażemy, na co zwrócić uwagę podczas zakupu nowej drukarki.

opracował Sylwester Szczepaniak

rukarki nadal sa naibardziei popularnym urządzeniem peryferyjnym, które dołączamy do peceta i pierwszą rzeczą, jaką świeży posiadacz komputera powinien nabyć. Zdawałoby się, że wraz z nadejściem Internetu i poczty elektronicznej zapotrzebowanie na domowy sprzet drukujący zniknie. Stało sie jednak inaczej. W panującym obecnie natłoku danych i informacji powodów do nabycia drukarki niestety tylko

Główny powód to oczywiście utrwalenie na papierze wszystkich e-maili, bez których nie potrafimy przecież już żyć. Wynik końcowy złudnych obrazów poczty bez papieru to wzrost liczby stron drukowanych w domach i biurach. Kolejnym czynnikiem

jest jakość, jaką mogą zapewnić nam produkowane dzisiaj drukarki. Używając urządzenia o odpowiednich parametrach i błyszczącego papieru do zdjeć, możesz otrzymać wydruk. który wygląda identycznie jak foto-

Rozglądając się w celu kupna drukarki, musisz zdecydować, jaki typ pędzie dla ciebie odpowiedni. Istnieją dwa podstawowe rodzaje drukarek: atramentowe, tzw. plujki (ink jet), i laserowe. Rozwiązania typu Dot-matrix (igłówki) i Dye Sublimation to obecnie mniej niż 10% rynku, więc możesz sobie nie zawracać nimi głowy.

Atramentowe

Słowo plujka dobrze określa sposób pracy tych wszechstronnych drukarek. Kropelki ciekłego atramentu są wypychane z bardzo precyzyjnych dysz umieszczonych w głowicach, tworząc kolorowe punkty na papierze. Tysiace plamek moga być nadrukowane na kazdym centymetrze kwadratowym arkusza, dając obrazy tak ostre jak w przypadku zdjęć. Tego typu rozwiązanie nie narzuca szczególnie wysokich kosztów drukowania w kolorze czy zapotrzebowania na oddzielne tusze lub kolumny ayszy. Koszt zakupu plujki wynosi około 300 zł. Za tę cenę otrzymamy bardzo powolną i prostą w budowie drukarke. Jeżeli jest to możliwe, lepiej za-

SAMSUNG

Kup plujkę z osobnymi pojemnikami na tusz czarny i kalarowy.

kupić plujkę z osobnymi pojemnikami na tusz czarny oraz kolorowy - są trochę droższe, ale czas, jaki zaoszczędzimy nie zmie

Cena drukowania

Jeżeli planujesz zakup plujki, pamiętaj, że sama drukarka to tylko mała część całkowitych kosztów drukowania atramentowego. Na całość składają się jeszcze koszty zakupu tuszu. Zwykła strona z czarnym tekstem to około 15 groszy, co wydaje się całkiem rozsądne, ale jeżeli drukujesz kolorową fotografię (jeden z głównych celów zakupu drukarki kolorowej), to cena za stronę może sięgnąć naweł 10 zł.

Główną przyczyną tak wysokiej ceny jest koszt papieru fotograficznego, który może wynosić nawet 2 zlote za arkusz.

Nawet jeśli chcesz drukować powiększenia zdjęć zrobionych aparatem cyfrowym czy pochodzących ze skanowania, to 5 zł za odbitkę o wymiarach 15 x 21 to nadal niewygórowana cena. Dużo wysiłku poświęca się dzisiaj na obniżenie kosztów i zwiększenie prędkości działania drukarek atramentowych, ale z pewnością prędzej będą mogły pojawić się szybsze niż oszczędniejsze. Pamiętajcie, że producenci drukarek są zainteresowani utrzymaniem wysokich kosztów eksploatacji, ponieważ jest to ich główne źródło docho-

Duża liczba drukarek atramentowych używa jednego pojemnika do wydruków kolorowych. Katamarz jest wewnętrznie podzielony na cyjan, magentę i żótty. Jest to wygodne w użyciu, ale w przypadku gdy twoje wydruki nie zużywają kolorów równomiernie, może się to okazać nieekonomiczne. Gdy któryś z nich się wyczerpie, jesteś zmuszony do wymiany całego pojemnika od razu, nawet jeśli w pozostałych dwóch zostało jeszcze sporo atramentu.

Zastosowanie osobnych pojemników do każdego koloru, jak to ma miejsce w niektórych modelach urządzeń firm Canon czy Epson, usuwa ten problem, gdyż każdy z nich wymieniasz osobno. Ta technologia staje się coraz bardziej powszechna wśród drukarek z wyższej półki i ewidentnie zbija koszty eksploatacji. Niektóre firmy nie widzą jednak przyszłości dla tej technologii i trzymają się tradycyjnego rozwiązania. Pamietaj jednak, że ich główny dochód wiąże się z wymianą pojemników!



CD-ACTION 08/2001

O mój ty Actionie, rozwijaj się...

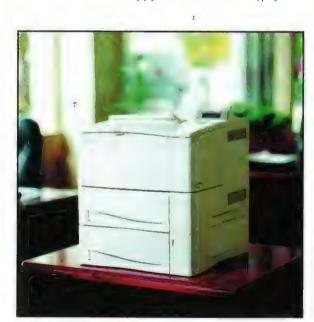
Model Alps 1300 z

njajac kałamarzy, jest wart każdego grosza. Drukarki, które mają tylko jeden pojemnik na tusz i jedną głowicę, z reguły drukują kolorowo, używając trzech kolorów atramentów - CMYK (cyjan, magenta i żółty). Aby uzyskać czarny, mieszają wszystkie trzy barwy, co z reguły daje w efekcie kolor ciemnobrązowy lub szary, i zużywają dużą ilość tuszu. Stąd właśnie potrzeba zmiany pojemników, gdy drukujemy coś czarno-

Drukarki z dwoma kałamarzami kosztuja od 400 zł i im więcej zapłacisz, tym szybciej oraz lepiej pod względem jakościowym będzie pracować twoja maszyna. Ceny sięgają jednak nawet 2000 zł. Niektóre urządzenia z górnej półki używają osobnych pojemników na każdy kolor. Oznacza to, że możesz wymieniać każdy tusz z osobna. gdy któryś z nich się wyczerpie. Takie rozwiązan'e może okazać się jeszcze bardziej ekonomiczne.

Lasery

Do niedawna dominowały na rynku drukarki laserowe. Pomimo że nadal sa niedoścignione w jakości drukowaniu czarnobiałego tekstu, brak na rynku urządzeń drukujących w kolorze i dostępnych w



Jeżeli masz pieniądze, to drukarki laserowe oferują superprędkość.

Najtatwiej jest wybrać drukarkę, sugerując się liczbami na pudetku. Główny para-

metr, na który większość osób zwraca uwagę, to liczba punktów przypadająca na

jeden cal (dpi). Rozumują tak: "im więcej punktów, tym więcej szczegótów i lepsze

Tak naprawdę liczą się jeszcze inne wielkości i techniki, niektóre z nich związane

ze sposobem, w jaki oko ludzkie widzı obrazy. Sporo drukowanych zdjęć ma zadzi-

wiająca niską rozdzielczość, ale wyglądają dobrze tylko ze względu na liczbę uzy-

Ciężko jest dokonać zakupu jakiegoś urządzenia, nie biorąc pod uwagę jego para-

metrów, ale rozdzielczość nie powinna być elementem, na który położycie szcze-

gólny nacisk. Jeżeli istnieje taka możliwość, poproście o próbki wydruków od do-

rozsądnej cenie spowodował, że w wielu dziedzinach musiały one ustapić plujkom. Ceny czarno-białych drukarek zaczynają sie od ok. 1300 zł, ale gdy zależy nam na szybkości drukowania, paru podajnikach czy połączeniu sieciowym, to możemy wydać nawet do 4000 zł.

Drukowanie laserowe zasadniczo różni się od atramentowego. Laserówka używa specjalnego bębna pokrytego materiałem, który jest w stanie wytrzymać duże wyładowanie elektrostatyczne, ale jedynie w ciemnościach. Wystawienie go na światło powoduje utratę jego właściwości. Z każdym wydrukiem beben jest naładowywany, a promień lasera tworzy na n'm wzór odpowiadający reprodukowanemu obrazowi, który jest zapisany w pamieci grukarki. Naładowane obszary przyciągają toner - pardzo drobny suchy pył, który tworzy ostateczny obraz na kartce. Beben i papier sa do siebie zbliżane, obraz jest przekazywany na arkusz przez jeszcze wieksze wyładowanie elektrostatyczne. Ostatnim krokiem jest stopienie tonera przez gorący wałek.

Drukarki laserowe są znacznie szybsze od atramentowych i można w nich wydrukować od 8 do 32 stron na minutę. Cena wydruku pojedynczej strony też jest sporo niższa i wynosi trochę ponad 7 groszy za stronę czarno-białą i 30 za kolorową. Wydruk kolorowy jest o wiele bardziej skompilkowany niż w przypadku drukarek atramentowych, ponieważ cała procegura musi zajść dla trójkolorowych tonerów. Używa się tych samych barw (błękitny, magenta i żółty) i procedura jest taka sama jak przy czarnym. Pomimo że drukarka kolorowa może używać ty ko jednego bebna oraz wałka, to każdy z czterech kolorów musi być nałożony jeden po drugim, zanim cały obraz zostanie przeniesiony na papier. To oznacza, że musimy mieć cztery urządzenia do transportu tonerów i masę innych ukłagów. W konsekwencji kolorowe drukarki laserowe są duże i ciężkie, a ich ceny zaczynają się od

ok. 5000 zł i mogą sięgać nawet 15 000 zł w zależności od szybkości działania i

Pluika czy laser?

Dla większości typowych wydruków wybór pozostaje pomiedzy plujkami i drukarkami laserowymi. Jeżeli będziesz potrzebować dużo kolorowych obrazków, to jedynym rozsądnym wyjściem jest atramentówka. Ceny tych urządzeń oscylują pomiędzy 250 zł i 2000 zł, co czyni je przystępnymi pod względem cenowym, a predkość ich drukowania sięga już 16 stron na minute. Naležy tylko pamietać o kosztach eksploatacji, Wymiana jednego tuszu może kosztować od 80 do 160 zł za

Drukarki laserowe są dobrą alternatywa dla czarno-białych dokumentów tekstowych, ale nie w przypadku, jeżeli chodzi o jakość i cenę wydruków kolorowych. Poza tym są szybsze.

Zaraon

Technika wydruku polegająca na zastosowaniu paru igiel, które drukują przez taśmę nasączoną tuszem.

Technika wydruku polegająca na rozpylaniu tuszu w postaci cieklei, bez tworzenia punktów

Rozdzielczość

Liczba punktów, jaka może zostać wydrukowana na określonym obszarze.

Specialnie powlekany papier, na którym można drukować z dużą rozdzielczością i dobrą jakością.

Urządzenie utrzymujące dysze (w plujce) lub igły przesuwające się linia po linii w czasie wydruku,





Sieci typu peer-to-peer (bez serwera wszystkie maszyny w Sieci są równe) tworzą większy, lepszy, nie dający się tak łatwo ograniczać Internet. Kosmiczny małpiszon uważa, że pozwolą odzyskać Sieć.

opracował Tomasz Pasich

zy zauważyliście

jakieś zmiany w Internecie? Nie dalej jak kilka miesięcy temu było to królestwo bez zasad, którego nikt nie mógł kontrolować i które rozumiało zaledwie pare osób. Każdy zakładał, że prawo nie może związać systemu rozciągającego się na wszystkie kontynenty i podpadającego pod jurysdykcję różnych krajów i ilekroć naiwni politycy albo hałaśliwe grupy nacisku nawoływały do zamknięcia witryny WWW albo zakazania MP3, tylekroć każdy sieciowy ekspert tylko wzdychał i znacząco przewracał oczami.

Dziś nastąpiło niewyobrażalne - prawo dobrało się do Internetu. Napster został sparaliżowany przez procesy. Sąd nakazał poddanie się Madonna.com wytwórniom płytowym. Zaś dostawcy usług internetowych zamykają witryny na pierwszy znak zbliżających się kłopo-

Dzieje się tak dlatego, że wraz z komercjalizacją Internetu nastąpiła jego centralizacja. Chociaż Internet był pierwotnie zaprojektowany jako system rozproszony, co zapewniało mu przetrwanie ataku nuklearnego, obecne dotcomy opierają się na pokojach wypełnionych serwerami, które można odciąć od Internetu jegnym pstryknięciem wyłącznika zasilania - lub pomachawszy odpowiednim kawał-

kiem papieru. Jeżeli coś ryzykownego, kontrowersyjnego lub nielegalnego zostanie umieszczone w Sieci, prawo miażdży dany

World Wild Web

Istnieje jednak technologia, która uważana jest za narzędzie do przywrócenia Internetowi jego dawnej chwały. Jest to sieć typu peer-to-peer (maszyn równorzędnych). Na jej punkcie oszaleli hakerzy, zwolennicy wolności słowa i obrońcy prywatności. Model p2p pozwala ludziom na dzielenie się plikami z innymi osobami bez konieczności polegania na centralnym serwerze.

Gdy wymyślono Internet, korzystającymi z n.ego maszynami były połączone na stałe komputery uczelniane. Lecz z chwilą pojawienia sie Pentium 75 i modemu 14,4 Kb/s równowaga została zniszczona - ponieważ wiekszość komputerów jest podłączana do S'eci tylko na krótki czas, architektura Internetu szybko przekształciła się w model "jeden-do-wielu" zamiast utopijnego "wieludo-wielu", który za cel stawiali sobie twórcy Sieci. Technologia p2p przywraca ten pomysł do życia. Gdy podłączasz się do sieci p2p, twój komputer staje się węzłem sieciowym. Dane przepływają z komputera do komputera poprzez Internet, tak więc nie ma centralnego serwera, który można by wyłączyć. Gwarantuje to, że nikt nie może uzvskać kontroli nad siecią p2p, w tym również nad jej rozmiarem i tym, do czego jest używana. Można tu znaleźć prawie wszystko, prawie zawsze za darmo. Manifesty polityczne, nielegalne mp-trójki, pirackie oprogramowanie i porno wszystko to przypomina Internet taki, jaki był kiedyś.

Jeden do wszystkich

Najsłynniejszą siecią p2p jest Napster. Program do wymiany muzyki spowodował bu-

rzę problemów prawnych. Po przeszukaniu bazy danych Napster komputer użytkownika łaczył się z innym komputerem i pobierał utwór z jego dysku. Napster był pionierem technologii p2p, ale nie był p2p w czystej formie. Słaby punkt systemu leży w jego arch tekturze - Napster opiera się na zestawie serwerów umieszczonych w Kalifornii. Chociaż piosenki są wymieniane pomiędzy pojedynczymi osobami, mechanizm wyszukiwania korzysta z serwera Napster.

Dwie duże sieci p2p to Freenet i GNUtella. Znalazły się one na nagłówkach gazet po tym, jak pojawiła się wieść o zgonie Napste-

ra, przyciągając miliony użytkowników chcących dalej wymieniać się plikami. Ich zdecentralizowana architektura oznacza, że nie można ich zamknać.

GNUtella

O mój ty Actionie, rozwijaj się...

GNUtella była mało znanym projektem open-source do czasu, aż tysiące fanów Na-

pstera rzuciły się na nią jako na alternatywę swojej potępionej zabawki. Nie jest to program, ale język komunikacji. Mamy tu kľentów - takich jak BearShare, Gnotella i Toadnode - którzy podłączają komputer użytkownika do systemu GNUtella, i na tym z grubsza polega ich praca. Gdy uruchamiasz klienta GNUtelli po raz pierwszy, wybiera on inną maszynę GNUtelli, którą zna, i wywołuje ją, aby się przywitać. Wywoływana maszyna odpowiada, podając sźczegóły innych znanych jej komputerów GNJtelli. Twój komputer kontaktuje się z nimi i odbiera odpowiedzi - czyniąc tak kilka razy, buduje mapę sieci i innych węzłów.

Sercem większości klientów GNUtelli jest mechanizm wyszukiwawczy. Powiedzmy, że szukasz hasła "Kamasutra". Gdy wprowadzisz to słowo, twój klient zapyta wszystkie

stawców urządzeń, które was interesują.

CD-ACTION 08/2001 O mój ty Actionie, rozwijaj się...

Nikt nie może

uzvskać kontroli nad

rozmiarem i tym, do

czego jest używana.

siecią p2p, w tym

również nad iei

wezły GNUtel i, które zna, o pasujący do niego dokument. Każdy węzeł sprawdzi, odeśle odpowiedź i przekaże komunikat do innych znanych sobie węzłów. Wkrótce przeszukana zostanie cała sieć GNJtelli.

Chociaż programiści polecają GNUtellę jako przyjemny sposób dzielenia się przepisami, system jest wykorzystywany prawie wyłącznie do wyszukiwania nagrań MP3, Gdy na Napster nałożono ograniczenie w postaci filtra utworów, GNUtella stała się snem każdego prawdziwego fana.

Freenet

Zwykle jednym tchem obok GNUtelli wymienia się też Freenet, Jest to starszy po

Jak się dołączyć

Poniżej wymienionych jest pięć najlepszych sieci p2p. Jak działają i do czego służą?



BearShare to najprostsza droga do GNUtelli. Pozwala na wyszukiwanie, pobieranie i udostępnianie olików z każdym w głobalnej sieci peer-to-peer GNUtella, Obslugiwane są wszystkie typy plików, zaś samo oprogramowanie jest bardzo przyjazne dla użytkownika. Wskażnik Jakości Usługi poka-

zuje, jak długo pracują inne węzły, co pozwala na ocenę prawdopodobieństwa powodzenia pobierania pliku.

• Za: Łatwość użytkowania, nawet lepszy niż Napster. Przeciw. Brak anonimowości. Kwestie prywatności i problem, czy system rozgłoszeniowy będzie pracował w dużej skali: Najlepszy do: MP3 i pornografia.

Freenet http://freenet.sourceforge.net Najlepszy klient: Fproxy



Fproxy daje dostęp do rzeglądarke WWW. ystem jest catkowicie zdecentralizowany i używa mechanizmu

wania i bulorowania, pozwalającego na uczenie się przez system elektywniejszego trasowania ządań. Freenet me udostępnia plików na dysku uzytkownika, dopóki nie zostana doń wprowadzone. Freenet nie daje się tez przeszukiwać - aby coś pobrać, konieczna jest znajomość odpo-

- Za: Nie da się usunąć dokumentu z Freeneta, Freenet jest absolutnie anomimowy.
- Przeciw: Brak wyszukiwania, konieczność znajomości klucza. Malo interesująca zawattość.
- Najlepszy do: Poulne pliki.doc.

ważniejszy system p2p, w którym bardziej prawdopodobne jest znalezienie manifestów i rozmaitych list FAQ. Freenet działa inaczej niż Napster i GNUtella, Zamiast pozwalać na przeszukiwanie dysków innych uzytkowników, wymaga wprowa

dzenia plików do Freeneta - proces taki może zająć kilka minut, Wększość ludz nie zawraca sobie głowy publikowaniem swoich plików MP3 lup jakichkolwiek innych smakowitych danych ze swojego komputera, dlatego też zawartość Freeneta jest mniejsza. Freenet jest raczej sposobem publikacji, a nie miejscem wymiany plików. Właściwie ciekawsza od zawartości Freeneta jest teoria stojąca za tym systemem, Mantra Freeneta jest przeciwdziałanie cenzurze. System gwarantuje anonimowość. Możesz opublikować dowolny dokument

www.hotlinesw.com Najlepszy klient: Hotline Connect (www.hotli-

Hotline pozwala na połaczenie z nuerami Hotline pracującymi na komputerach innych uzytkowników. Jest prostą,

elegancką aplikacją oferującą przyzwoite funkcje pobierania, przesylania, chał w czasie rzeczywistym i przeszukiwanie, Hotline jest jednym z najlepiej strzezonych sekretów Internetu - jego klient używa tylko 1 Mb pamięci RAM, pozostawiając zasoby systemu wolne do wykonyvania innych zadań.

- Za: Maty klient, bardzo latwy w użytkowaniu i trudny do
- Przeciw: Konieczna znajomość adresów serwerów
- Najlepszy do: Zanurkuj i sprawdź, co możesz znaleźć!

via przeszuki

wanie dyskow

Napster www.napster.com Najlepszy klient: Napster

hwardych innych użytkowników w elu znalezienia

likow MP3, kto mi jestes zain. tnio system został zmuszony do zainstalowania filtra utworów dla powstrzymania wymiany piosenek objętych prawami autorskimi. Czasami mozna natknąć się na blędnie napisane tytuty, które prześlizgnęty się przez Sieć ale w tej chwili Napster jest cieniem tego, czym był do niedawna

- · 23: Pobieranie plików MP3 bez nalożonych ograniczeń Wspaniałe, jeśli lubisz mepodpisane kawalki reg-
- Przeciw. System filtrowania oznacza, ze musisz szu kac sprytnie. · Najlepszy do. MP3.
- Moio Nation

Nailepszy klient: Mojo Nation (www.mojonation.net)



Sieci p2p zaczynają cier nieć z powodu tego, co witrvna Moio nazywa "tragedia wspólnot", która wy- 💵 stępuje, gdy osoby pobierające coś za darmo biorą więcej niż dają. Mojo jest

inny niż wspomniane systemy, pozwala bowiem na dostarczanie usług i zasobów, takich jak np. czas CPU oraz pliki, innym członkom Mojo Nations, dzięki czemu można zarabiać punkty kredytowe, które następnie dają się zamienić na pobierane treści.

- Za: System p2p bardziej fair, wykluczający pobieranie za nic i nagradzający za dostarczanie informacji.
- Przeciw: Hm, nie da się nic ściągnąć za darmo. Zacznij więc dawać coś do systemu!
- Najlepszy do: Właściwie do wszystkiego.

mieć pewność, że nikt nie będzie mógł zapobiec jego rozpowszechnianiu ani dowiedzieć się, skąd pochodzi,

We Freenecie dane przechodza od wezła do węzła i są stopniowo przepychane coraz bliżei mieisca przeznaczenia. Ważne jest przy tym, że każdy komputer zna tylko swoich są siadów - tę garstkę maszyn, z którymi kontaktuje się bezpośrednio. Gdy węzeł przepuszcza plik do swojego sasiada, nie wie - i nie interesuje go to - dokad powędruje on dalej. Plik może przeskoczyć przez następne tysiąc komputerów albo zatrzymać się w domu obok, Komputer nawet nie wie, co to za plik. Dzieje się tak specjalnie, dzięki czemu nikt w systemie nie może kontrolować ani cenzurować

Główna różnica pomiędzy systemami GNUtella Napster a Freenetem polega na tym, że Freeneta nie da się przeszukiwać. Aby otrzymać jakiś dokument, trzeba znać jego klucz, ciąg składający się z dziesiątków znaków, "Napster jest wyszukiwarką. Freenet nie", mówi Adam Langley, 17-letni współautor Freeneta. "Byłoby bardzo interesujące, gdyby udało nam się opracować zdecentralizowane wyszukiwanie, ale jak dotąd nie wymyśliliśmy, jak powinno ono dz ałać". Dlatego też, jakkolwiek Freenet jest znakomity do anonimowego publikowania dokumentów zupełnie nie nadaje się do pobierania plików MP3.

Langley podkreśla dwa atuty Freeneta - ano nimowość i zaufanie. "W przypadku GNUtel li nie ma gwarancji, że informacja, której po szukujemy, pochodzi z wiarygodnego źródła", K ucze Freeneta to sumy kontrolne - matema tyczne znaki wodne - dla dokumentów, na które wskazują, co pozwala Freenetowi na sprawdzenie, czy plik nie został zmieniony. "Istnieje program GNUtella, który przesyła wirusy", dodaje Langley, "Przypuśćmy, że zauważy, że szukasz 'xyz' - wówczas odpowie. przesyłając ci plik 'xyz, exe' zainfekowany wirusem. GNUtella to sieć rozgłoszeniowa i zapytania wyszukiwania są transmitowane do każdego węzła". Langley twierdzi, że im wię cej użytkowników się podłacza, tym bardziej system zwalnia. "Wyszukiwanie rozgłoszeniowe nie jest przystosowane do takiej skali i GNJtella właśnie zaczyna to odczuwać".

Jednym z głównych problemów, przed którymi staje Freenet, jest tak zwany efekt Slahsdot, termin ukuty, gdy witryna Slashdot.org padła pod ciężarem liczby odwiedzin, 'W Sieci im bardziej popularne stają się jakieś dane. tym mniej są dostępne", mówi Langley. Freenet stara się walczyć z tym zjawiskiem poprzez buforowanie danych na komputerach użytkowników. Dane żądane częściej zostają rozproszone w systemie i zapisane na wiekszej liczbie komputerów. Mniej popularne są usuwane z węzłów, aby na koniec zniknąć w ogóle z Freeneta, "Ważne jest tu rozróżnienie między niepopularnym a niechcianym. Niepopularne dane sa nielubiane przez wielu ludzi. Freenet nie próbuje usuwać takich danych, ponieważ prowadziłoby to do rządów większości. Niechciane dane to po prostu dane, których nikt nie żąda. Mogą być lubiane, mogą nie być, lecz nikt nie jest nimi zainteresowany", mówi Langley, "Jeżeli autor chce zatrzymać swój dokument we Freenecie, to musi żądać go częściej lub umieszczać go tu po raz kolejny".

Sprawy nie dzieją się może tak szybko, jak ro zapowiadano jeszcze kilka lat temu, ale dzieją się - napody DVD powoli wypierają stare, wysłużone sidiki. W obernej chwill panuja urządzenia o prędkości 12x, ale już pojawiają się modele 16x. Oddajemy wam do rąk test, który powinien rozwiać wszelkie problemy przy zakupie nowego czytnika DVD. Zatem czytajcie...

Maciej Lewczuk

a rynku od bardzo dawna dostępne są napędy DVD, Dlaczego jednak nie zawojowały one rynku tak, jak stało się to po wprowadzeniu czytników płyt CD? Złożyło się na ten fakt kilka czynników, Po pierwsze,

i nie tylko

w momencie pojawienia się na rynku cena na- Na początku ery komputerowego DVD sprzedapędów DVD była znacznie wyższa od oczekiwanej przez potencjalnych nabywców. Po drugie, nie było dostępnych zbyt wielu pozycji filmowych, a gier i programów użytkowych można było szukać ze świecą. Po trzecie, pierwsze egzemplarze prezentowane przez różne firmy nie oferowały wystarczającej korekcji błędów podczas odczytu nośników starego typu (CD-ROM).

wano przede wszystkim zestawy zawierające, oprócz samego napędu, także karty dekoderów sprzętowych oraz oprogramowanie pozwalające na pełną obsługę wszystkich opcji oferowanych przez ten standard. Nawet dziś tego typu tandemy są nadal popularne, lecz głównie w przypadku, gdy użytkownik dysponuje słabszym komputerem. Właściciele potężniejszych ma-

121 Rynek krajowy

szyn moga zastosować odpowiednie aplikacje. które pozwalają praktycznie na to samo, co rozwiązania sprzetowe. Tak jak w przypadku czytników CD-ROM, także DVD-ROM-y przechodziły swoistą ewolucję, gdyż producenci starali się poprawić szybkość odczytu oraz korekcję błędów. Starania o sprzęt nie idą niestety w parze z opracowywaniem aplikacji oraz gier przewidzianych specjalnie do wykorzystania ogromnej ilości miejsca na dane, jakie oferują krażki DVD. czyli około siedemnastu gigabajtów na obydwu stronach dysku dwuwarstwowego. W porównaniu do ośmiuset megabajtów płyt CD-ROM różnica jest znaczna, zważywszy, że na pierwszy rzut oka krażki nie różnia się od siebie. Niestety specjalne wersje gier, dostępne na nowym rodzaju nośnika różnią się w wiekszości przypadków jedynie lepszą jakością filmów stosowanych w przerywnikach pomiędzy rozgrywanymi partiami. Z tego powodu nie stały się one na tyle popularne, by zainteresować szersze rzesze odbiorców. Małe zainteresowanie nabyw-.

kanałach - lewym i prawym, centralnym oraz ści napędów przy dokonywan'u tego typu opedwóch umieszczanych z tyłu i nieco ponad głowami słuchaczy, ponadto przeznaczonym dla głośnika niskotonowego, zwanego subwooferem. Odpowiednie rozstawienie kolumn powodu'e, że oglądanie filmów przynosi dużo wiecej radości. Oczywiście, aby uzyskać możliwość rozdzielenia poszczególnych kanałów dla każdej z kolumn, trzeba dekodera sprzetowego, takiego jak opisywane wcześniej dedykowane karty, lub zewnętrznego wzmacniacza zgodnego ze standardem Dolby ProLogic bądź Dolby Digital. Ostatnimi czasy coraz więcej firm zajmujących się projektowaniem oraz produkcją kart muzycznych zapewnia możliwość odtwarzania dźwięku nie tylko na dwócn, ale i na cztenich można podłączać urządzenia poprzez cyfrowe złącza elektryczne, a nawet optyczne, które pozwalają na przesyłanie danych, a niezakłócony strumień sprawia, że wrażenia słuchowe są najwyższej jakości.

racji. Test korekcji błędów polega na próbie odczytania danych z płyty CD-R, którą nagrano kilka lat wstecz. Czas oraz częste użytkowanie sprawiły, że oprócz rys pojawiły się także odparwienia oraz odpryski warstwy odbijającej światło. Jeśli spojrzycie do tabeli na wyniki tego testu, łatwo da się zauważyć fakt, że wyniki są naprawde diametralnie różne, a podawany jest czas, jaki czytnik potrzebował na sprawdzenie całej powierzchni płyty, oraz liczba plików, których nie udało się poprawnie odczytać.

Czy warto kupować napędy DVD? Na pewno, szczególnie że coraz więcej filmów jest dostępnych na krażkach, a czasopisma komputerowe rech. a nawet sześciu głośnikach. Do części z dołączają zamiast płyt CD o wiele pojemniejsze DVD-ROM-y, na przykład CD-Action. Do tei pory można było nabyć tego typu wersję naszego miesiecznika okazjonalnie, lecz, jak "ćwierkają wróbelki", może się to stać standardem, gdyż coraz więcej osób korzysta z napędów DVD, a nowe

Dekodery sprzętowe

Pierwsze napędy DVD były, w większości przypadków, oferowane w zestawach zawierających oprócz samego czytnika także karty sprzętowych dekoderów. Programowe odtwarzanie było wówczas raczej nieznane, a poza tym komputery nie dysponowały odpowiednią mocą obliczeniową, by poradzić sobie z przetwarzaniem tak wielkiej ilości danych w czasie rzeczywistym. W obecnych czasach coraz częściej stosuje się programy oferujące dekodowanie obrazu oraz dźwięku, który wystarcza mniej wybrednym odbiorcom. Sprzętowe rozwiązania są o tyle lepsze, że zapewniają niewielkie obciążenie procesora podczas pracy - obraz może być wyświetlany na ekranie monitora, jak i na telewizorze, zaś dźwiek Dolby Digital przesytany iest poprzez cyfrowe złacza do dowolnego wzmacniacza, który umożliwia obsługę tego standardu. Co ciekawe, do większości tego typu konstrukcji dolączony jest pilot, dzięki czemu można sterować pracą systemu bez konieczności podchodzenia do komputera, na przykład, by zatrzymać film lub ściszyć muzykę, gdy zadzwoni telefon lub sąsiad przyjdzie pożyczyć trochę soli. Układy montowane na tego rodzaju kartach są w stanie kompensować ruch (Motion Compensation) oraz kolor obrazu, a także sprzętowo stosować odwrotną, dyskretną transformację kosinusową (iDCT) dla polepszenia jakości obrazu i odciążenia procesora komputera. Część tego typu funkcji wspomagają także niektóre karty graficzne, lecz niezbyt wiele programów obsługuje je bezpośrednio i najczęściej trzeba stosować aplikacje, które są pisane specjalnie dla konkretnego ukladu. Prawdę mówiąc, nie oferują one tylu dodatkowych funkcji, jakie można znaleźć w PowerDVD czy WinDVD, i oczywiście oprogramowaniu sprzętowych

Obecnie sprzętowe dekodery można nabyć za niezbyt wygórowane kwoty, gdyż spadek cen szybkich procesorów przyczynił się do popularności rozwiązań programowych. Jeśli jednak jesteście posiadaczami "słabszych" maszyn, to rozsądnym jest rozważenie zakupu karty



Jeżeli chcesz wyświetlać filmy na dużym telewizorze, specjalizowana karta dekodera znacznie poprawi jakość

ców sprawiło, że producenci oprogramowania dość ostrożnie podchodzą do tworzenia wersji tylko na DVD. Zupełnie inaczej ma się sprawa filmów, gdyż na powierzchni nośników można zmagazynować kilkugodzinny film, którego jakość obrazu jest zdecydowanie lepsza, niż oferowana przez najlepiej nagrane pozycje z kaset VHS. Nie jest to jedyna zaleta, gdyż mozliwe stało się umieszczenie kilku wersji językowych, tak zwanych dubbingów. Dodatkowo można wyświetlać napisy w kilkunastu językach, co jest raczej niemożliwe w przypadku filmów na kasetach. Na VHS dźwięk może być co najwyżej zapisany na dwóch kanałach w systemie surround, który ma symulować przestrzenność odgłosów. Symulacja ta nie dostarcza takich odczuć, jakie można przeżyć w kinie. DVD oferuje dźwięk zapisany nie na dwóch, a na sześciu

W naszym teście chcieliśmy przybliżyć czytelnikom kilkanaście napedów, wśród których znajdują się nie tylko komputerowe napedy DVD-ROM, ale także, tak zwane, urządzenia kombo oferujące możliwość odtwarzania płyt DVD, ale też nagrywania danych na krążkach CD-R oraz CD-RW. Obecnie dostępne napędy są w stanie zastąpić CD-ROM-y, lecz czy każdy z nich wart jest tego, by go kup'ć? Czytając opisy oraz analizując tabelę z wynikami każdy z was może sam odpowiedzieć sobie na to pytanie.

Procedura testowa, jaką opracowaliśmy, przewiduje między innymi sprawdzenie szybkości odczytu danych z krążka DVD i CD, a wyniki podawane są dla początku i końca płyty. Kolejną procedurą jest zgrywanie na dysk twardy muzyki z płyty audio, który ma zademonstrować możliwo-

komputery, - już jako norma - są wyposażone w takie czytniki. Muszę przyznać, że po obejrzeniu "Matrixa", "Gladiatora" i "Zielonej Mili' na ekranie cyfrowego telewizora, z dźwiękiem dochodzącym z sześciu głośników, nie zamieniłbym tego na przynoszone z wypożyczalni "zmasakrowane" przez jakość kaset VHS filmy, Jeśli macie komputer wyposażony w kartę graficzną, która umożliwia przekazywanie sygnału obrazu na telewizor, rozważcie zakup napędu DVD-ROM i karty dźwiękowej opsługującej co najmniej cztery głośniki. Za niewielkie pieniądze staniecie się posiadaczami zestawu kina domowego, lecz pamiętajcie - im lepsze parametry komponentów. tym lepsze efekty. Biorąc pod uwagę ceny nawet najtańszych zestawów kina domowego, alternatywne wykorzystanie komputera przedstawia się nad wyraz atrakcyjnie.



Kursy programowania, GeForce2 – trzyma się dobrze

Montained							
Description							٠ <u>ا</u>
Purpopulation	Producent	Hitachi	Pioneer	Tosniba	Samsung	Samsung	L
	Model	GD-8000	DVD-116	SD-M1502	SD-616F	SD-612	DRD-8120
	Dystryhutor	AB S.A	AR S.A.	Alston	Samsung Polska	Samsung Polska	LG Flectronics Polse
Malaymarian applicated 1970 197	Internet						www.lge.co
16/420 1		www.ab.pf	www.ab.pl	www.alstor.com.p	www.sams.ng.com.pl	www.samsung.com.pl	www.lge.
Table	Maksymalna szybkość DVD/CD podawana przez producenta	16x/40x	16x/40x	16x/48x	16x/48x	12x/40x	12x/4
Presented audio		Tak/Nie/Tak/Tak	Tak/N e/Tak/Tak	Tak/Nie/Tak/Tak	Tak/Nie/Tak/Tak	Tak/Nie/Tak/Tak	Tak/Nie/Tak/Ta
Decisions operations DE	Inne						Przewód aud
Papersona galaka Papersona g	Podłączenie	TA CONTRACTOR OF THE PARTY OF T		IDE		IDE	l II
Septions descript datrych PVD Proceeding process P	Dodatkowe oprogramowanie	Sterowniki DOS	Brak	Brak	Power DVD 2.55	Power DVD 2.55	Sterowniki D
Producent	Instrukcja obsługi	Brak-	Papierowa angielska	Papierowa angielska	Papierowa polska	Papierowa polska	Papierowa pols
Producent	Szybkość odczytu danych DVD Początek płyty/Koniec płyty	3,41x/7,71x	6,59x/14,38x	4,47x/7,48x	3,58x/8 13x	3,23x/7,30x	5,04x/10,6
Symbols of processin muzyky 12,5x 15,5y 8,7x 12,2x 7,6x 12		18 2v/20 7v	16 62y/33 94y	18 30x/38 66x	18 77v/AN 62v	15 60v/31 81v	16 49x/33 6
	Szybkość ripowania muzyki			D-		-	12,
Seeding glotiny Seeding glotiny Clostry	Korekcja błędów, Czas (min:sek)						
Centa 339 ct 325 xt 340 ct 330 ct 249 ct 27	/Liczba nie odczytanych plików		6:47/20	10	13:39/4	12:09/4	6:34
Producent	Ocena głośności pracy	Scednio głośny	Głośny	Srednio głośny,	Cichy	Głośny	Średnio głos
Producent	Cena	339 zr	325 zt	340 zf	330 zł	249 zł	279
Producent	Ocena	6	9	7	7	6	Ç
DVDR-12x DH-C40 DVD-1242E SM-308 SD-R1102 MP9126A-DP Con	r		· Service of	/f	Control of the Contro		M. Haran
Dystrybutor AB.S.A. AB.S.A. Creative Polskie Samsung Polska Alstor AB.S.A. AB.S.A. AB.S.A. Creative Polskie Samsung Polska Alstor AB.S.A. AB.S.A. AB.S.A. Creative Polskie Samsung Polska Alstor AB.S.A. AB.S.A. AB.S.A. Creative Polskie Alstor AB.S.A. AB.S.A. AB.S.A. Creative Polskie Alstor	Producent	СТХ	Artec	Creative	Samsung	Toshiba	Ric
	Model	DVDR-12x	DHI-C40			SD-R1102	MP9120A-DP Com
WWW.ab.pl WWW.ab.pl WWW.creative.pl WWW.samsung.com.pl WWW.alstor.com.pl WWW.alstor.com.pl Maksymaina szybkość DVD/CD podawana przez producenta 12x/40x 12x/40x 12x/40x 8x/32x (zapis 8x/4x) 8x/32x (zapis 8x/3x) 8x/32x (zapis 12x/1 12x/10x 12x/40x	Dystrybutor	AB S.A	AB S.A.	Creative Poisks	Samsung Polska		AB S
Przewód audio Przewód audi	Internet						o,dooir,www de,www
Przyciski Eject/Play-Skip/Awaryjne otwieranie/Reg. głośności Inne Przewód audio Przewó	Maksymalna szybkość DVD/CD podawana przez producenta	12x/40x	12x/40x	12x/40x	8x/32x (zanis 8x/4x)	8x/32x (zapis 8x/8x)	8x/32x (zapis 12x/1
Inne Przewód audio Przewód Aud	Przyciski Eject/Play-Skip/Awaryjne						
DE DE DE DE DE DE DE DE							Przewód au
Lego Stunt Rally Nero Burning ROM	Podłączenie					IDE	
Papierowa angielska Brak Papierowa polska Papierowa polska Papierowa polska Na CD Papierowa angielska Papierowa polska Papierowa polska Papierowa polska Na CD Papierowa angielska Szybkość odczytu danych DVD	Dodatkowe oprogramowanie	Sterowniki DOS	WinDVD 2000	Sterowniki DOS			WinDVD 20
Początek płyty/Koniec płyty 4,28x/7,39x 4.47x/10,12x 3,26x/7,28x 3.40x/7 51x 3,33x/7,48x 3,30x/5,5x	Instrukcja obsługi	Papierowa angielska	Brak	Papierowa polska			Papierowa angiel
Szybkość odczytu danych CD Początek płyty/Koniec płyty 15,91x/32,49x 16,57x/33,82x 15,67x/32,01x 14,15x/28,90x 13,49x/27,56x 14,38x/29,30x Szybkość ripowania muzyki 8,8x 8,1x 7,8x 15,4x 13,4y 15,4x 13,4x 13,4x 15,4x 13,4x 15,4x 13,4y 15,4x 13,4y 15,4x 13,4y 15,4x 13,4y 15,4x 13,4y 15,4x 13,4y 15,4x 15,4x 15,4x 15,4x 19,43/17 6:17/3 6:37 Cena 259 zł 241 zł 300 zł 699 zł 1 090 zł 99 Cena 259 zł 241 zł 300 zł 699 zł 1 090 zł 99	Szybkość odczytu danych DVD						
Początek płyty/Koniec płyty 15,91x/32,49x 16,57x/33,82x 15,67x/32,01x 14,15x/28,90x 13,49x/27,56x 14,38x/29, Szybkość ripowania muzyki 8,8x 8,1x 7,8x 15,4x 13,3x 9	Początek płyty/Koniec płyty	4,28x/7,39x	4,47x/10,12x	3,26x/7,28	3,40x/7 51x	3,33x/7,48x	3,30x/5,5
Szybkość ripowania muzyki 8,8x 8,1x 7,8x 15,4x 13,3x 9 Korekcja błędów, Czas (min:sek) Korekcja błędów, Czas (min:sek) 14:30/13 *1 13:41/4 19:43/17 6:17/3 6:3 Ocena głośności pracy Głośny Grośny Średnio głośny Cichy Średnio głośny Głośny Cena 259 zł 241 zł 300 zł 699 zł 1 090 zł 99	Szybkość odczytu danych CD	15.01 (00.45	10.57 (00.00	15.07.00.01	14 15 700 00	2 10.40 (07.50.)	14.20 (02.4
Korekcja błędów, Czas (min:sek) /Liczba nie odczytanych płików 14:30/13 *1 13:41/4 19:43/17 6:17/3 6:3 Ocena głośności pracy Głośny Średnio głośny Cichy Średnio głośny Głośny Cena 259 zł 241 zł 300 zł 699 zł 1 090 zł 99							
/Liczba nie odczytanych plików 14:30/13 *1 13:41/41 19:43/17 6:17/31 6:3 Ocena głośności pracy Głośny Głośny Średnio głośny Cichy Średnio głośny Gło Cena 259 zł 241 zł 300 zł 699 zł 1 090 zł 99:		×8,6	δ,1Χ	/,8)(15,4X	15,5)	3
Ocena głośności pracy Głośny Grośny Średnio głośny Cichy Średnio głośny Głośny Cena 259 zł 241 zł 300 zł 699 zł 1 090 zł 99		14:30/13	*1	13:41/4]	19:43/17	6:17/3	6:3-
	Ocena głośności pracy						Głos
Ocena 6 5 6 8	Cena	259 zł	241 zł	300 zh	699 zł	1 090 zh	999
	Осепа	6	5	6	8	8	

^{*1 -} Po okoto nót podzinie zawieszat działanie komputera

apęd ten nie otrzymał na wyższej noty. gdyż stwierdziliśmy, że takowej przyznać nie można. Idealne urządzenie powinno spełniać wiele warunków, które decydowałyby o jego jakości i atrakcyjności. LG DRD-8120B zaskoczył nas przede wszystkim odczytem danych z krążków DVD oraz CD, gdyż robił to niemal z deklarowana przez producenta prędkością, oczywiście głównie na brzegach płytki. Niewiele konkurencyjnych konstrukcji mogło stanąć w szranki z czytnikiem LG, jedynie Pioneer okazar się lepszy w tej części testu. Jeśli chodzi o zgrywanie muzyki na dysk twardy, także nie można wymagać wiele więcej, gdyż prędkość przekroczyła podawaną przez producenta, co (nie mogac uwierzyć) sprawdziliśmy kilkakrotnie. Doskonała korekcia błedów pozwoliła na odczytanie niemal wszystkich danych z porysowanego nośnika, nie udało się to jedynie z dwoma najbardziej "opornymi" plikami, a całość operacji trwała nieco ponad sześć i pół m'nuty. Niezbyt głośny szum podczas pracy, choć nie przeszkadzał zbytn o, był wyraźnie słyszalny, za co od eliśmy pół punktu od ogólnej oceny. Urządzenie wyposażono w blokadę regionów, którą można cztery razy zmienić na dowolną występującą na świecie, po czym pozostajemy z ostatnio ustalona, dlatego też należy uważać, jakich płyt używamy (chodz) o filmy).

szybk odczyt oraz zapis na krązkach CD R i CD-RW
 doskonala korekcja blędów

Dostarczył:

AB SA ul, Koscierzyńska 32 51-416 Wrocław lel (0 71) 324-05-00 faks (0 71) 324-05 28

www.ab.com.p. www.ricoh.com

Cena:

Sprzedawany nie jako OEM (jedynie w woreczku antystatycznym), a w kartonowym pudełku LG DRD-8120B jest jednym z tańszych urządzeń oferowanych na polskim rynku, co pozwala nawet niezbyt zamożnym użytkownikom komputerów na nabycie i instalacje w swojej maszynie napędu DVD. Oprócz samego czytnika otrzymujemy przewód audio pozwalający na połączenie konstrukcji LG z kartą dźwiękową, dzieki czemu dane z krążków audio CD mogą być odsłuchiwane na głośnikach podłączanych do karty, a nie do wyjścia montowanego w napędzie. Dołączone na dyskietce sterowniki dla systemu operacyjnego DOS pozwola na obsługę w komputerach wykorzystujących ten "wiekowy" już interfejs tekstowy. Dodatkowym plusem jest dołączenie przetłumaczonej na nasz rodzimy język instrukcji obsługi. znacznie ułatwiającej proces instalacji. W porównaniu do п ewielk ch karteczek dołączonych do droższych konstrukcji jest to naprawdę dobrze opracowany podręcznik,

Przyznam, że gdybym nie posiadał już czytnika, zastanowiłbym się poważnie nad nabyciem tego urządzenia.







rządzenie oferowane przez f rmę Ricoh jest swoistą hybrydą łącząca w jedne obudowie czytnik płyt DVD i CD oraz nagrywarkę krązków CD-R i CD-RW. Dzięki temu użytkownik otrzymuje produkt, który zastępuje dwa lub nawet trzy inne urządzenia, co pozwala na zaoszczędzenie miejsca w obudowie. Jest to szczególnie ważne dla osób posiadających komputery montowane w obudowach mini lub miditower Sumujac ceny dwóch osobnych napędów można dojść do wniosku, że nie tylko miejsca mamy wię-

cej, ale także w portfelu zostanie nieco grosza na przykład na filmy lub czyste płytki CD-R. Za mniej niż tysiąc złotych otrzymujemy napęd będący w stanie odczytywać dane z nośników DVD z maksymalnie ośmiokrotną, a płyt CD z trzydz estodwukrotną szybkością. Nagrywanie odbywa się z dwuna-

stokrotną prędkością dla CD-R i dziesięciokrotną d a CD-RW. Pomimo że gołączona instrukcja nie jest dostępna w języku polskim, to obrazki dość sugestywnie pozwalają na zapoznanie się z procedurą instalacji fizycznej napędu w obudowie komputera. Jak przystało na nagrywarkę, do zestawu producent dołą-

czył aplikację Nero Burning Rom firmy Ahead Software pozwalającą na wykorzystanie wszystkich dostepnych funkcji Ricoh MP9120A-DP Combo. Drugim programem jest WinDVD 2000 służący do odtwarzania filmów DVD.

Sam napęd pracuje dość głośno, lecz oferuje dużą szybkość odczytu danych z krążków CD-ROM oraz CD-Audio, Jednak jeśli chodzi o DVD, to dane z brzegów płyty pięcioipółkrotnie przekroczyty wartość uznawaną za standard. Muzykę odczytał z niemal dziesięciokrotną prędkością, czym wyprzedził sporo konkurencyjnych urządzeń. Test korekcji błędów też "zgał" z powodzeniem, gdyż transfer wszystkich danych zajął sześć i pół minuty, a pominięte zostały tylko pliki znajdujące się w najbardziej uszkodzonej części nośnika. Jedynym mankamentem mającym duże znaczenie dla osób og adających filmy jest fakt, że poaczas pracy szum wydobywający się z wnętrza napedu jest na tyle słyszalny, że może przeszkadzać w słuchaniu muzyki czy odgłosów z filmu.

Jeśli nie dysponujecie zbyt wielką ilością miejsc 5,25" w obudowie, a koniecznie musicie posiadać DVD oraz nagrywarke to radziłbym zastanowić się nad zakupem urządzenia Combo, łączącego obydwie te funkc'e w jedne obudowie.



Samsung SM-308

ombajn Samsunga, bo tak można w pewnym sensie nazwać model SM-308. jest napędem odczytującym zarówno płyty DVD, jak i CD. Ciekawostką jest zintegrowana w tej samej obudowie nagrywarka płyt CD-R oraz SD-RW. Odczyt płyt dokonywany jest z ośmiokrotna prędkością dla DVD oraz trzydziestodwukrotną dla CD. Zapis na krążkach CD-R odbywa sie z ośmiokrotna, a na CD-RW z czterokrotna prędkością. Za kwotę wynoszącą niespełna siedemset złotych otrzymujemy naped DVD oraz nagrywarkę wraz z oprogramowaniem. Odczyt danych z nowych testowych płyt pokazał, że konstrukcja Samsunga spełnia założenia producenta. Jedynym zauważalnym mankamentem jest słaba korekcja błędów, gdyż testowy krążek odczytywany był niemal przez dwadzieścia minut, a pominiete zostało siedemnaście plików. Niezaprzeczalnym plusem jest bardzo cicha praca napedu, co powinno zadowolić wrażliwych amatorów kina domowego.

 bardzo szybkie czytanie płyt CD oraz DVD • cicha praca

bardzo słaba korekcja bledóv

SAMSUNG ELECTRONICS Polska zolimskie 181 02-222 Warszawa tel. (0 22) 608-44-00 faks (0 22) 608-44-01





Toshiba SD-R1102

onstrukcja Toshiby otarła się o zwycięstwo w rankingu napędów łączących zalety czytnika płyt DVD oraz nagrywarki CD R oraz CD-RW. Na tak wysoką ocene złożyły sie: duża szybkość odczytu danych z krażków wszelkiego typu, łącznie z przegrywaniem muzyki z płyt audio na dysk twardy. Dobra korekcja błędów spowodowała, że dane z nośnika testowego transferowane były przez niewiele ponad sześć minut

przy pominięciu trzech plików. W zestawie znajduje się, oprócz napędu, także program InCD, który umożliwia wykorzystanie funkcji nagrywarki i zmagazynowanie danych pochodzących z dysku na płytkach. Aplikacja WinDVD umożliwia ogladanie filmów, a Lego Stunt Rally zapewni odpowiednią rozrywkę, choć może tylko naimłodszym użytkownikom komputera. Gdyby szybkość wypalania CD-R oraz CD-RW była wyższa, konstrukcja Toshiby znalazłaby się na pierwszym miejscu w rankingu.

Krok po kroku

Instalacja napędów DVD-ROM

Instalacja napędu DVD w komputerze może się wydawać banalna, lecz nie omieszkamy przypomnieć podstawowych kroków, jakie należy wykonać, by przebrnąć przez ten proces bez problemów. Pierwsze trzy czynności wykonujemy przy wyłączonej wtyczce zasilającej.

żu urządzeń 5,25" i przy krecamy czterema krótki mi śrubkami do obudowi komputera, wykonując to "na krzyż", aby napięcia obudowy były jak naj



lepiej, gdy czytnik jest podpięty samotnie, gdy. zapobiega to zakłóceniom transferu danych Pamiętajcie oczywiście i



ścią jest uak przez kanal DMA, Pozwa la to na szybsze przeno szenie informacji do pamięci komputera, a co za tym idzie - znaczne odcią żenie całego systemu komputerowego.



instalować programowy odtwarzacz, dzięki któremu możliwe jest oglądanie filmów zapisanych na kraz kach DVD. Wśród jego funkcji znajdują się opcje rozdzielające dźwięk na dwa, cztery bądź sześć kanałóv (zależne od zastosowa, karty muzycznej).



KONKURS WAKACYJNY

Czy chcecie wygrać

zestaw:

Jagged Alliance 2.5 UB PL

+ grę niespodziankę (z oferty CD-Projektu)?

Jeśli tak, to odpowiedzcie na poniższe pytania - a odpowiedzi przyślijcie na kartkach pocztowych. Możecie je nadsyłać do końca sierpnia z dopiskiem KONKURS WAKACYJNY. Można też wysłać e-maila na adres cdaction@futurenetwork.com.pl

 Jak nazywał się kraj, w którym rozgrywa się akcja Jagged Alliance 2 i 2.5?

Jak nazywała się wyspa, na której toczyła się akcja pierwszej części Jagged Alliance'a?

Podajcie imię królowej, którą mieli zlikwidować najemnicy w JA 2?

Nagrody ufundowała firma CDPROMINE

Creative DVD1242E

apęd Creative sprzedawany jest osobno lub w zestawach zawierających dodatkowo pakiet oprogramowania oraz, co najważniejsze, sprzętowy dekoder Dxr3 wraz z pilotem na podczerwień. Całkiem niezła szybkość odczytu danych z płyt CD-ROM niestety nie idzie w parze z pobieraniem nformacji z krążków DVD, gdyż operacia ta wykonywana jest z niewiele ponad siedmiokrotną prędkością. Także ripowanie muzyki z płyt CD-Audio nie jest operacją, w której urządzenie to mogłoby się wykazać czymś szczególnym. Tak jak w

przypadku urządzenia sygnowanego logo CTX, także konstrukcja Creative'a miała pewne problemy z praca z płytami głównymi korzystającymi z chipsetów VIA. Tu również rozwiązaniem okazał się powrót do starszej wersji sterownika kontrolera IDE. Po niemal czternastu minutach testu, jedynie cztery pliki nie zostały skopiowane na dysk twardy z uszkodzonego nośnika. Po kilkunastu miesiacach obecność na rynku przydałoby się odświeżenie tej konstrukcji.

· szybki odczyt danych z CD wolny odczyt danych z DVD
 problemy z chipsetem VIA

Creative Labs (IrI) Lld Przedstawic elstwo w Polsce ul. Bzowa 21

te (0.22) 853 02 66

www.creative.nl

300 zl



 wolny odczyt plyt DVD i CD AB SA ul, Kościerzyńska 32 51-416 Wrociaw tel. (0 71) 324-05-00 faks (0 71) 324-05-28 www.ah.com.nl

niskie obciążenie procesora podczas odczytu

Hitachi GD-8000

zytnik DVD firmy Hitachi nie jest zbyt cichym urządzeniem, ale takze nie generuje zbyt uciążliwych szumów, można by rzec, że pod tym względem jest po prostu średniakiem. Brak instrukcji obsługi nie jest problemem, gdyż większość dołączonych do napędów OEM to po prostu zdawkowe informacje umieszczone na pojedynczym arkuszu A5, Konstrukcja Hitachi nie wyróżnia się także pręd-

kością odczytu danych ani z krążków DVD, ani CD. Jedynie informacje z płyt audio pobierane są z prędkością dwanaście i pół razu większą od standardowej. Korekcji błędów także nie można nazwać rewelacyjną, gdyż po ponad osiemnastu minutach dwadzieścia plików nie zostało poprawnie skopiowanych na dysk twardy. Ustawiony fabrycznie drugi region można zmienić maksymalnie cztery razy. Zaleta tego urządzenia jest bardzo niskie obciążenie procesora komputera podczas odczytu danych



Pioneer DVD-116

apęd ten jest jedną z dwu występujących na rynku wersji czytnika DVD. Testowany przez nas czytnik zawiera tacke, na której umieszczana jest płytka, druga wersja posiada jedynie szczelinę służącą do wsuwania nośników. Konstrukcja Pioneera jako jedna z niewielu w zestawieniu jest w stanie konkurować ze zwycięskim napędem LG, gdyż dane z krążków DVD odczytywane są z ponadczternastokrotna, a z płyt CD z trzydziestoczterokrotna szybkością. Muzyka transferowana jest z szesna-

stokrotną prędkością, co jest najlepszym wynikiem w teście. Czynnikiem, który miał niebagatelne znaczenie przy ocenie końcowej, był krótki czas korekcji błędów, przy jednoczesnym pominieciu dwudziestu plików z testowanego krążka. Brak cyfrowego wyjścia audio oraz dość głośny szum wydopywający się z napędu podczas pracy zaważyły na przyznaniu temu urządzeniu drugiej lokaty wśród czytników DVD.

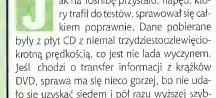


www.ab.com.pl www.pioneer.com

325 71



Toshiba SD-M1502



ak na Toshibę przystało, napęd, któ-śnika, gdyż trwało to zaledwie cztery minuty i to przy pominieciu jedynie czterech plików. Zgrywanie na dysk twarkiem poprawnie. Dane pobierane dy muzyki z płyty audio także nie było zbyt szybkie. Podczas pracy napęd nie zajmował zbyt wielu procent zasobów procesora, dzięki czemu obciążenie systemu było znileśl chodzi o transfer informacji z krażków kome. Odczyt danych z krażków DVD nie powodował zbytniego hałasu, czego nie można powiedzieć o testach z płytami CD. Każdy napęd w zestawieniu miał blokacę regionu, którą można było czterokrotnie zmienić. Czytporadził sobie z odczytem uszkodzonego no- nik Toshiby nie "wyłamał" się z tej prawidłowości.

Artec DHI-C40

szybk odczyt CD

wolny odczyt DVD
 problemy z chipsetem VIA

LI, Kościerzyńska 32 51-416 Wrocław lel. (0 71) 324 05 00 faks (0 71) 324 05 28

onstrukcja firmy Artec znanej kilka lat temu z produkcji dobrej klasy myszy komputerowych (sam mam egzemplarz sprzed dziesięciu lat - działający), tak jak model CTX-a, ma dodatkowy przycisk Play/Skip. który jest pomocny przy odtwarzaniu płyt CD-Audio. Do zestawu dołączono program WinDVD 2000 uznawany za jeden z lepszych, jeśli chodzi o programową dekompresję fi mów zapisanych na krażkach DVD. Odczyt danych z DVD, jak i CD utrzymywał się na dość przyzwoitym

poziomie, czego nie można powiedzieć o korekcji błędów. Po niemal półgodzinnej walce z testowym krążkiem naped uparcie powodował zawieszanie się systemu operacyjnego. Po kilkakrotnych próbach poniechaliśmy wykonania zagania Głośna praca oraz bardzo mocne nagrzewanie się urządzenia spowodowały zmniejszenie ogólnej oceny. Jeśli szukacie napędu DVD, po prostu wybierzcie inny.

dolączony program WinDVD
 2000

mocno sie nagrzewa podczas pracy • beznadziejna korekcja blędów

AB SA ul. Kościerzyńska 32 51-416 Wrocław lel. (0 71) 324 05 00 faks (0 71) 324 05 28

www.ab.com.pl

241 zt



CTX DVDR-12X (8212)

apęd CTX-a bardzo dobrze radzi sobie z odczytem płytek CD, natomiast gorzej z DVD. Dane z tych drugich pobierane sa z niewiele ponad siedmiokrotną szybkością przy dość dużym poziomie hałasu. Nierównomierny odczyt informacji z różnych miejsc płyt nie pozwala па wystawienie wysokiej oceny. Koszty, jakie należy ponieść przy zakupie tego modelu, nie sa zbyt wielkie, lecz nie rekompensują braków. Jako jedno z nielicznych urządzeń piorących udział w teście napęg ten miał przycisk Play/Skip, pozwalający na odtwarzanie muzyki bez konieczności obciążania systemu sterowaniem pracą DVDR 12X, Podczas testów okazało się, że występują problemy w dziedzinie współpracy tej konstrukcji z chipsetem VIA, lecz po zainstalowaniu STARSZYCH sterowników testy można było przeprowadzić bez większych kłopotów. Dość wysoki poziom słyszalnych szumów spowodował odjęcie kolejnych punktów przy końcowej ocenie.



Samsung SD-612

tarsza wersja czytnika produkowanego przez firmę Samsung jest nieco wolniejsza od nowszego modelu. Według producenta, zapewnia dwunastokrotną prędkość odczytu krażków DVD, a maksymalna, jaką udało się uzyskać, jest niewiele ponad siedem razy szybsza od standardu. Umożliwia ripowanie muzyki, czyli przenoszenie jej z płytki audio na dysk twardy do postaci plików wave. Ciekawostką jest lepsza korekcja błedów niż w konstrukcji SD-616F, a ponadto dane przesłane zostały na dysk twardy prawie półtorej

minuty szybciej. Także w tym przypadku producent zatroszczył się o potencjalnych nabywców, zapewniając możliwość odtwarzania filmów z krążków DVD za pomocą dołączonej aplikacji PowerDVD 2,55. Minusem tej konstrukcji jest dość głośna praca, która przeszkadzać będzie także mniej wybrednym użytkownikom. Podczas testu DVD dane nie były odczytywane w równomierny sposób, gdyż napęd robił to raz szybciej, raz wolniej.

szybki odczyt CD
do ączony program PowerDVD 2,55

SAMSUNG ELECTRONICS Poiska Sp

z 0 0 Al. Jerozolimskie 181 02-222 Warszawa te (0 22) 608-44-00 laks (0 22) 608 44-01

www.samsung.com.pl



 szybkí odczyl CD
 cicha praca · wolny odczyt DVD SAMSUNG ELECTRON/CS Polska Sp. z o o Al. Jerozolimskie 181 02-222 Warszawa tel. (0 22) 608 44 00 faks (0 22) 608 44 01 www.samsung.com.pl

Samsung SD-616F

onstrukcja Samsunga charakteryzuje się bardzo cichą pracą oraz bardzo szybkim odczytywaniem danych z płyt CD i - co ciekawe - żaden z testowanych napędów nie dorównał w tym teście właśnie temu modelowi. Krążki DVD odczytywane są jedynie z połową nom nalnej prędkości, czyli nieco ponad osiem razy szybciej niż wynosi standard. Korekcja błędów utrzymuje się na średnim poziomie,

Produkt kompatybilny z Twoją mózgownicą

gdyż informacje z nośnika testowego przenoszone były na dysk twardy przez trzynaście i pół minuty, co nie jest rewelacyjnym wynikiem, lecz należy podkreślić, że pominięte zostały jedynie cztery pliki. W pudełku wraz z napędem otrzymujemy krążek CD-ROM z aplikacją PowerDVD 2.55, która umożliwia programową dekompresję filmów z płyt DVD. Polskojęzyczna instrukcja pozwala zapoznać się ze sposobem wykorzystania napędu praktycznie każdemu, kto ma niejakie pojęcie o sprzęcie komputerowym.

kości od standardowej. SD-M1502 najszybciej

Niedźwiedzia łapa

Sprzetowe

riedzia Łapa") wykonane zostały nologii CCD. Producent wyposażył je ofunkcyjny panel do obsługi takich funk il, lak skanowanie, drukowanie, wysyłani ksów i poczty elektronicznej oraz interfe USB, który ułatwia instalacje i obsługe urza dzeń. Ich dodatkowa zaleta jest wbudowan przystawka do siajdów, która pozwala użył wnikom na skanowanie materiałów trans parentnych, Skanery zaprojektowano w zgo dzie z najnowszą linią stylistyczną firmy.

Na rynku dostępne będą dwa modele Be@rPaw 1200 TA - pracujący w rozdzielczości 600 x 1200 dpi, do zastosowania w domu i biurze oraz Be@rPaw 2400 TA - osiagaiacy rozdzielczość 1200 x 2400 dpi dla użytkowni ków profesionalnych, 48-bitowa głebia koloów zapewnia wierne odwzorowanie kolorów

Dodatkową zaletą skanerów jest wbudowana przystawka od slajdów 35 mm, dzięki której użytkownik może skanować materiały transparentne. Przystawka wyposażona jest w oddzielny kabel do podłączenia ze skanerem. W odróżnieniu do podobnych rozwiązań na rynku ma mozliwość skanowania od razu do czte rech klatek filmu 35 mm. Dołaczone odpowiednie ramki i kształtki ułatwiaja prace.

Urządzenia wyposażone są w wielofunkcyjny panel Be@rPaw ("Niedźwiedzia Łapa"), czyli pięć programowalnych przycisków. Naciśnięiedniego przycisku pozwala na ska nowanie dokumentów, ich kopiowanie lub wysyłanie faksem i pocztą elektroniczną. Piąy przycisk uruchamia analogiczny panel, ale yświetlany na ekranie monitora. Zaprojekowano go dla tych użytkowników, którzy preferuja wykonywanie skanów z poziomu mo-

www.veracomp.com.pl

Duży gość z serii eX



V AB SA jest juž nowa 19" eX z płaskim kine-

lodel ten wyróżnia się najwyższą jakości. prazu oraz świetnymi parametrami technica mi. Idealnie nadaje się do profesjonalnyo tosowań, a jego korzystna cena czyni go ardzo kuszącą ofertą dla odbiorcy lubiąceg sokie rozdzielczości oraz plaski ekran.

CardexPert Hollywood/MX

Pisaliśmy już na łamach CD-Action o kartach graficznych wyposażanych w dodatkowe wyjścia, możliwość przechwytywania sekwencji animowanych oraz zadziwiajacych obserwatora efektami trójwymiarowymi. Było tego już naprawdę sporo, dlatego też rodzi się pytanie, czy można nas jeszcze czymś zaskoczyć?

ożna, i to postaram się udo-

wodnić w niniejszym tekście.

CardexPert Hollywood/MX

jest konstrukcją wykorzystującą proce-

sor GeForce 2 MX400 firmy Nvidia, po-

zwalający na uzyskanie zaawansowa-

nei grafiki trójwymiarowej wzbogaco-

nej większością znanych obecnie efek-

tów poprawiających jakość obrazu.

System Transform & Lightning oraz Sha-

ding Rasterizer pozwalają na genero-

wanie skomplikowanych, realistycz-

nych scen w bardzo krótkim czasie. Na

razie nic nadzwyczajnego, lecz co po-

wiecie na wyjście telewizyjne? To też iuż

było. No dobrze, Hollywood/MX po-

siada także wbudowany... tuner tele-

ki i montażu sekwencji filmowych.

wizviny oraz radiowy, jak również wejście S Video, dzięki któ-

remu przechwytuje obraz. Robi wrażenie, szczególnie że to

wszystko działa bez zarzutu i pozwala zamienić zwykły kom-

puter nie tylko w zaawansowane centrum grafiki 3D, ale tak-

że w telewizor, radioodbiornik, a nawet magnetowid czy ama-

torskie studio montażu filmowego. Oprócz samej karty w pu-

dełku znajdują się potrzebne przewody połączeniowe, roz-

gałęźnik wideo wejście/wyjście oraz antena radiowa. Oczy-

wiście wszystkie te funkcje obsługiwane są za pomocą dołą-

czonych programów, wśród których znajdują się między in-

nymi takie, jak CyberLink PowerVCR II, czyl' cyfrowy magne-

towid, oraz Ulead VideoStudio Basic SE 4.0 - centrum obrób-

Dzięki tym programom można zamienić zwykie amatorskie

filmy, na przykład z wycieczki, w świetne, odpowiednio po-

łaczone sceny, wzbogacone o napisy, efekty graficzne oraz

przejścia pomiędzy kolejnymi sekwencjami. Oczywiście nie

są to jedyne aplikacje, gdyż na kolejnych prytkach obecne

są przykładowo wersje testowe PowerDVD, WinDVD, Me-

di@Show, a także Video Live Mail. Pierwsze dwie pozwa-

lają na programowe odtwarzanie filmów nagranych na pły-

tach DVD. Medi@Show daje możliwość zaprojektowania,

wykonania oraz zademonstrowania prezentacji multimedial-

nych składających się ze statycznych obrazów, sekwencji fil-

mowych, animacji wzbogaconych o efekty wizualne, dźwię-

ków oraz muzyki. Video Live Mail to program srużący do przesyłania za pomocą poczty elektronicznej multimedialnych listów zawierających sekwencje filmowe wraz z dźw ę-

pocztowych.

Tuner radiowy oraz telewizyjny są w stanie doskonale wykryć do-

znajomych naprawdę

było zaskoczonych,

gdy otrzymali inne

niż zwykle przesyłki w

swoich e skrzynkach

cze zintegrowaną kartę muzyczną, zmuszony byłbym napisać, że w komba już dodatkowych urzadzeń.

stepne na danym terenie stacje, nawet te o słabym sygnale. Dotychczas jedynie kilka kart było w stanie wyłapać na dołą-

	Test	Jednostka	CardexPert GeForce2 Hollywood/MX 64MB DDR	WinFast GeForce3 TD 32MB DDR	Elsa Gladiac Ultra 32 MB SDRAM	Asus V7100 Deluxe Combo 32 MB SDRAM
Quake 11	800x600 16bit 1600x1200 16bit	ips fps	215,6 64 1	267,1 159,1	272,9 164,3	215,4 64,1
Quake II	800x600 32blt 1600x1200 32bit	ips ips	163,7 42,4	269,8 145.9	272.1 107.2	164 9 42,4
Qu <mark>ake III Arena</mark>	Fastest Normal HQ 800X600 HQ 1024X768 HQ 1600X1200	fps fps fps fps fps fps	160.2 144.3 89 1 56 7 20,7	161,9 147 144,4 135,4 75,9	162,3 152,1 143,3 116,6 53,1	161,7 144,5 75,6 49 18,9
3D Mark 2000	Default Benchmark 16bit	3DMarks	4836	7984	8017	4860
3D Mark 2000 3D Mark 2001	Default Benchmark 32bit Default		3238	7806	6563	3352
Benchmark 3DMarks 2085 49/2 x x Komputer testowy: AMD Athlon 1100 MHz. 256 MB RAM PC133. MSI 6330. Windows 98 SE.						

czonej antenie audycje z Niemiec oraz Czech i Słowacji. Kanały telewizyjne po niewielkich ręcznych poprawkach prezentowały doskonały obraz oraz niezakłócony dźwięk, co, muszę przyznać, nie zawsze udaje się markowym telewizorom. Dźwięk przesłać można bezpośrednio do głośników lub wzmacniacza, gdyż na śledziu zamontowano gniazdo Mini-Jack, a co ciekawe, do zestawu dołączono przewód pozwala jący na zewnętrzne połączenie z kartą muzyczną.

Konstrukcja CardexPert Hollywood/MX to akcelerator... khm... centrum multimedialne, które wywarło na mnie naprawdę spore wrażenie. Jeśli którykolwiek z użytkowników z powodu braku miejscu w pokoju lub miejscu pracy musi zainstalować w komputerze tuner telewizyjny, radiowy, akcelerator trzeciego wymiaru oraz ma zamiłowanie do amatorskiego montażu filmów, to powinien rozważyć zakup urządzenia opisywanego w ninieiszym artykule.

	Destaurant
Dane techniczne:	Dostarczył: Mult.media Vision
Procesor Avidia GeForce2 MX400 Mag strala: AGP 4x	ul. Konstruktorska 4
Pamieć 32 MB SDRAM	02-673 Warszawa
Dodalkowe wejscie wideo, wyjście	te ₁ , (0.22) 853-70-00
audio	faks (0 22) 843-91-68
Tuner, telewizyjny i radiowy	
Wyjścia TV. jest S-Video	
Plusy	Minusy
 wbudowane tunery TV 1 FM 	cena
 dobra wydajność 3D 	

*Ceny sugerowane przez producenia w dniu skladu tekstu

Karty GurdaxPort

GeForce2 MX VIVO i GeForce2 Pro/400

Firma Gainward, bedaca producentem kart sygnowanych logo CardexPert, zaskoczyła nas niedawno cała seria urzadzeń wyposażonych w procesory firmy Nvidia.

Mike-I

odel GeForce MX VIVO jest

akceleratorem oferującym sprzętową

pozwala na uzyskanie skomplikowanej, lecz szybkiej ani-

macji trójwymiarowej. Aby karta wyróżniła się spośród

wielu podobnych na rynku, inżynierowie zastosowali roz-

wiązania techniczne pozwalające nie tylko na wyprowa-

dzenie obrazu na ekran telewizora, lecz także na prze-

chwytywanie sekwencji animowanych. Kolejną cieka-

wostką, którą zaskoczyła nas konstrukcja Gainwarda, jest

ardexPert GeForce2 Pro/400

ene techniczne:

obsługę transformacji i oświetlenia (T&L), co

Dostarczyła

lel (0 22) 853-70-00 faks (0 22) 843-91 68

Minusy

Quake II Quake III Arena 3D Mark 2000 7094 7663 3D Mark 2000 5152 6171 30 Mark 2001 3452 3DMarks

złacze pozwalające na wyprowadzenie obrazu dla drugiego monitora. Do czego to się może przydać, doskonale wiedzą osoby zajmujące się grafiką komputerową. Całości dopełniają aplikacje dołączone do zestawu, a są to WinDVD 2000 (odtwarzanie filmów z płyt DVD), Ulead VideoStudio Basic SE 4.0 oraz pakiet programów w wersjach testowych, pozwalających na wykorzystanie multimedialnych własności karty graficznej.

Druga testowaną konstrukcją jest CardexPert GeForce2

Pro/400 wyposażona w sześćdziesiąt cztery megabajty pamieci DDR oraz wyjście S-Video. Ten akcelerator oferuje bardzo szybkie przetwarzanie danych potrzebnych do generowania trójwymiarowych scen w grach oraz programach graficznych korzystających z możliwości procesora Nvidia GeForce2 Pro. Podczas testów karta pokazała drzemiące w niej pokłady mocy, lecz jednocześnie dały się zauważyć sporadycznie występujące blędy obrazu, zwane potocznie "śmieciami". Mamy nadzieję, że takich artefaktów pozbawione są inne egzemplarze tej samej serii akceleratorów. Dołączony pakiet oprogramowania sprawia, że można w efektywniejszy sposób wykorzystać GeForce2 Pro/400.

Obydwie karty firmy Gainward zaprezentowały potencjał, jaki oferuja kości Nvidii, wzbogacony doświadczeniem inżynierów wyposażających urządzenia w dodatki mające zachęcić do zakupu tych właśnie konstrukcji. Osobom zajmującym się tworzeniem grafiki 3D lub 2D i lubiących amatorsko zajmować się montażem filmów poleciłbym

Multimedia Vision ul. Konstruktorska 4

Minusy
• nie stwierdzono powazniejszych

zainteresowanie się modelem VIVO.

cia światła, zapewniając większy kom

600 x 1200 @ 77 Hz oraz zalecana - 1280 1024 @ 90 Hz), Czestotliwości odchyla a to koleino: 30-97 Hz w poziomie oraz 60-160 Hz w pionie. EX950F wyróżnia si ównież ergonomicznym kształtem i style vym designem łączącym prostotę i now

Nowy model CTX-a spełnia najwyższe nor-my bezpieczeństwa EPA, CE, MPRII i TCO99 objęty jest 3-letnią gwarancją dla końco wego użytkownika w systemie Door-to-Door (bez ponoszenia kosztów i bez wycho

Sugerowana cena detaliczna brutto: 1739 zł

Zewnętrzny RAID ATA



irma Promise wprowadziła do swojej ofer ty nową grupę produktów - są to zewnętrzne systemy macierzowe SCSI-to-IDE. Macierze o symbolach UltraTrak100 TX4 i TX8 obsługują odpowiednio 4 i 8 dysków twardych Ultra ATA/100. Koszt tych macierzy, przy zachowaniu ich pełnej funkcjonalno , jest dwu-, trzykrotnie niższy niż równorzednych rozwiazań SCSI-to-SCSI, Macierze maja możliwość tworzenia pełnej gamy poomów RAID-u: 5, 3, 0+1, 1 i 0. Są niezaeżne od systemu operacyjnego oraz plat-

Oba opisywane systemy macierzowe współpracują zarówno z dyskami Ultra ATA/100. iak i starszymi IIItra ATA/66, mają zewnetrzv interfeis Ultra2 SCSI LVD. Po utworzeniu nacierzy system widziany jest jako poje dyncze urządzenie SCSI, dlatego nie wymaga żadnych dodatkowych sterowników nieależnie od systemu operacyjnego czy typu komputera, z którym współpracuje

Dyski twarde instalowane są w specjalnych cieszeniach, dzięki czemu w przypadku awarii można je wymienić, nie przerywając pracy macierzy (Hot Swap). Macierz ma ównież możliwość zadedykowania dysku Hot Spare, na którym rozpoczyna się automatyczna odbudowa macierzy natychmiast po stwierdzeniu uszkodzenia jednego z dys-

Zestas dis laboresia i aminisco

orlaczom oraz czierema klawisza akcyjnymi lub za sprawą dołączaneg ogramowania. Zestaw diod dla kazde dysku określa jego stan pracy, uszkodz ie lub odbudowe uszkodzonej macierzy ontroler zainstalowany w macierzy prac

www.alstor.com.pl

Interaktywna tablica



irma AVC wprowadziła na polski rynek owy produkt - tablicę interaktywną PLUS

Na pierwszy rzut oka wygląda jak zwykła ablica suchościeralna, która można znaleźć w szkolnej klasie bądź sali konferencyjnej, ale interaktywna odmiana w wielkiej mierze uatrakcyjnia i pomaga w każdej prezentacji, PLUS IW-072 to urządzenie, które astępuje kilka narzędzi prezentacji. Może słuzyć jako tradycyjna tablica, może być ekranem projekcyjnym, służy również jako tablica samokopiująca - daje możliwość zapisu informacji na dysku komputera. Wszystko, co zostanie napisane lub narysovane na tablicy, może być później elektroicznie dystrybuowane, poddane obróbce ub wydrukowane. Tablica również umożli via jednoczesną współpracę z projektorem komputerem w taki sposób, że projektor vyświetla obraz na tablicy, a użytkownik łotykając jej powierzchni specjalnym pisatiem (pełniącym rolę myszki komputerovei) kontroluje środowisko komputera w czasie rzeczywistym. Można bez potrzeby odchodzenia do komputera np. uruchaniać pliki wideo, pliki dźwiękowe lub wyrane aplikacje, oczywiście także pisać i

tosowanie takiego urządzenia pozwala na zwiększenie efektywności prezentacj ków w spotkaniach, którzy mogą natych niast dostać wydruki z tablicy lub pliki zaisane na dyskietce. Dane można rozsyla Internecie lub po sieci lokalnel, tym saium prowadzić szkolenia i konferencie vniez na odległość

Canon PowerShot A10 oraz **Card Photo Printer CP-10**

Cyfrowe aparaty fotograficzne oferują coraz lepszą jakość wykonywanych zdjęć. Co z tego, jeśli jesteśmy w podróży, a znajomi, którym zrobiliśmy fotkę, nie mogą zabrać jej ze sobą, gdyż miejscowe studio fotograficzne nie dysponuje odpowiednim sprzętem.

Maciei Lewczuk

anon PowerShot A10 jest aparatem fotograficznym przeznaczonym dla amatora, ale oferowane przez to urządzenie parametry wykraczają dość znacznie poza ramy popularnego cyfrowego "kompaktu". Już przy pierwszym włączeniu daje się zauważyć wbudowany obiektyw o zmiennej ogniskowej, który - co ciekawe może być rozbudowywany o produkowane przez Canona

specjalne filtry oraz przy-

stawki zwiększające jeszcze

możliwości aparatu. Na tylnei

stu zapełnieniach karty pamięci.

ściance zamontowano półtoracalowy,

kolorowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny,

dzieki któremu uzyskujemy nie tylko dostęp do

podglądu obrazu docierającego do matrycy, powiem inny-

mi możliwościami wykorzystania ekranu są funkcje kontroli

niemal wszystkich parametrów urządzenia, czyli czasów na-

świetlania, balansu bieli, tryb pracy lampy błyskowej, sa-

mowyzwalacza, kompresji i inne. Muszę przyznać, że przy

ustawieniu automatycznego doboru parametrów (Artificial

Intelligence Auto Focus) oraz wyborze odpowiedniej roz-

dzielczości wykonywanych zdjęć efekty przeszły moje naj-

śmielsze oczekiwania. Jakość kolorów, ostrość oraz detale

były niemal perfekcyjne odwzorowane. Niemal, gdyż przy

dokładnym przyjrzeniu się sfotografowanej siatce czy sza-

chownicy da się zauważyć efekt "punch", czyli lekkie znie-

kształcenie, które polega na wybrzuszeniu środka obrazu w

stronę "od obserwatora". Drugim mankamentem jest dość

szybkie pochłanianie energii znajdującej się w bateriach, dla-

tego radziłbym zaopatrzyć się w pojemne akumulatorki i

ładowarke. Koszt tych dodatków zwróci się już po kilkuna-

Co zrobić, by od razu otrzymać zdjęcia w tradycyjnej formie,

czyli w postaci kartoników z obrazami? Wystarczy zaopatrzyć

się w drukarkę termosublinacyjny Canon CP 10. Dzięki niej

istnieje możliwość bezpośredniego drukowania z aparatu fo-

tograficznego, z pominieciem komputera. Całości operacji

związanych z przeniesieniem obrazów na specjalne kartoniki

lub nalepki dokonuje się w menu aparatów Canona i tylko tak można zmusić CP-10 do pracy. Do odzwierciedlania barw

służy specjalna taśma dostarczana w plastikowych kasetkach. Dzięki niewielkim gabarytom całość można zabierać ze sobą, lecz jest jeden zgrzyt, którego nie moge pominać, przybliżaiac czytelnikom te konstrukcję. Do pracy wymagane jest zasilanie prądem o napięciu dwudziestu czterech woltów, zapewniane przez zasilacz podłączany do sieci energetycznej. Przydałaby się obsługa akumulatorów, lecz to znacznie powiększyłoby gabaryty oraz wagę urządzenia, gdyż druk termosublimacyjny wymaga dość dużej ilości energii (do 50 W). Na pojedyncze zdjęcie czeka się niespełna jedną minutę, co nie jest złym wynikiem. Ciekawostką jest także możliwość druku na naklejkach, ale w tym przypadku nanoszonych jest osiem kopii jednego obrazu, z których każdy ma wymiary dwadzieścia dwa na siedemnaście i trzy dziesiąte milimetra. Wydruki charakteryzują się wysoką jakością odwzorowania barw, a trwałość obrazów zapewnia powlekanie nośnika w ostatniej fazie procesu drukowania warstwą ochronną, która jednocześnie nadaje zdjęciu połysk. Chroni to także przed blaknieciem barw po dłuższym czasie składowania fotografii.

zestawem Canona muszę przyznać, że jeśli ktoś ma zamiar napyć cyfrowy aparat

> fotograficzny w cenie do dwóch tysięcy złotych, to bez zastanowienia mogę polecić urządzenie sygnowane nazwą PowerShot A10. Natomiast nad zakupem drukarki termosublimacyjnej raczej dłużej bym się zastanowił, gdyż za półtora tysiaca złotych można nabyć stacjonarna drukarkę, która oferuje doskonałą jakość wydruku zarówno na małych formatach nośników, jak i A4.

> > Internet:

cena
 szybko "polyka"-baterie

Canon PowerShot A10

Canon Card Photo Printer CP-10

ilanie: 4 balerie AA lub zasilacz

Dane techniczne:

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu-

Chcesz mieć

dostęp do Internetu za 16,50 miesięcznie?!?

Magazyn użytkowników Internetu .net

Sprawdź, na pewno cię zaskoczy!!!

W wakacyinym .net :

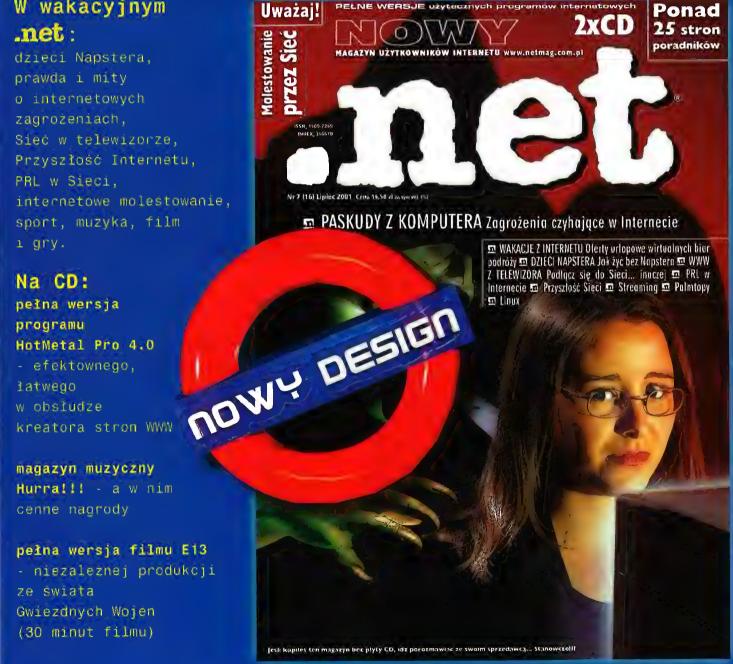
dzieci Napstera, prawda i mity o internetowych zagrozeniach, Sieć w telewizorze, Przyszłość Internetu, PRL w Sieci, internetowe molestowanie, sport, muzyka, film 1 gry.

Na CD: pełna wersja

Hurra!!! - a w nim cenne nagrody

pełna wersja filmu E13

- niezależnej produkcji ze świata Gwiezdnych Wojen (30 minut filmu)



W każdym numerze magazynu .net: 2 płyty CD, pełne wersje programów, ponad 1 GB użytecznych aplikacji. poradniki i kursy, konkursy z atrakovjnymi nagrodani, Linux i teksty, które znajdziesz tylko u nas.

www.netmag.com.pl



owane przez firmę Transmeta będą ta cent dołączy do elitarnego klubu kon ji, których produkt przekroczył "r zna" barierę szybkości. Nowe układukowane będą w technologii 0. ikrona, dzięki czemu zostanie także o żone napięcie zasilania konstrukcji. Zn e z minimalnych wymagań energetyc ych kości Transmety nadal pozostaną jed vmi z najmnjej "energożernych" układó

Just Speed, JustLink, Just Ricoh



Firma AB wprowadziła do sprzedaży naj nowszy model nagrywarki RICOH - jednego CD-RW. Model MP 7163 A-DP charaktery zuje się prędkościami zapisu: płyty CDR 16x, płyty CDRW - 10x oraz odczytu CD-ROM - 32x. Średni czas dostępu wynosi 120 ms (32x), a transferu danych 33,3 MB/s JDMA Mode2. Urzadzenie ma interfeis ATA-Pl oraz bufor pamięci o pojemności 2 MB,

W modelu MP 7163 A-DP zastosowano najnowocześniejsze rozwiazania technologiczne Ricoha - JustLink (konkurencyjne do tech nologii Burn-Proof), Technologia ta zapobiega wystąpieniu bjędów typu underrun buffer, które mogą wystąpić w trakcie nagrywania płyt z bardzo dużą szybkością z powodu utraty ciągłości dopływu danych. Drugą nowośc a jest JustSpeed - system optymalizacji szybkości zapisu, który automatyczne łostosowuje predkość zapisu do rzeczywi stych możliwości płyt CDR lub CD-RW.

Nagrywarka może pracować zarówno w położeniu poziomym, jak i pionowym.

W zestawie znajdą się również: płyty CD-R, CD-RW High Speed (10x), instrukcja obługi w języku polskim, kabel audio i oprogramowanie NERO 5.5.

Sugerowana cena detaliczna brutto 700 zł.

0,13 mikrona na pół

odukowania układów scalonych, walczą (siagniecie jeszcze mniejszych odległośc omiedzy ścieżkami oraz zmniejszenie gruości samych połaczeń pomiedzy tranzystoami. Canon w kooperacii z Infineonem po tawił sobie za cel opracowanie sposobóv produkcji układów scalonych w technolog .07 mikrona. Co ciekawe, nie będzie to ca iem nowatorskie rozwiązanie techniczne, dynie ulepszenie istniejących sposobó rowy, dzięki któremu będzie możliwe uzy większy "rozdzielczość" tak ważną w procee fotolitografii. Kiedy pierwsze kości ujrzą viatło dzienne, jeszcze nie wiadomo, lecz niemamy, że nie wcześniej niż w 2005 roku.

> www.infineon.cor www.canon.com

LPC-UM10 oraz LPC-UC35

LG Digital Video Camera Kit

Obecnie sprzedawane i kupowane komputery multimedialne wyposażane są w głośniki, mikrofony, a nawet okulary wspomagające generowanie trójwymiarowego obrazu. Coraz ciekawsze propozycje firm oferujących podłączenie do Internetu skłaniają ludzi do zaopatrzenia się w dodatkowe urządzenie do już posiadanego zestawu - "komputerowych oczu", czyli cyfrowej kamery.

Mike-L

ym razem w nasze ręce dostały się produkty firmy _G, bardziej znanej ze sprzedaży sprzętu audio-wideo, a także napędów CD-ROM oraz monitorów komputerowych. Urządzeniami testowanymi były modele LG LPC-UM10 oraz LPC-UC35.

Standardowo już rozpoczynamy od modelu o słabszych parametrach, ale jednocześnie niższej cenie. czyli LPC-UM10, Kamerę tę wyposażono w ćwierćcalowa matryce, CMOS, zaw erającą sto tysięcy elementów zamieniających padające na nie światło na sygna ły elektryczne. Czterdzieści osiem stopni to zakres, jaki jest "widziany" przez obiektyw, którym ustawia się ostrość obrazu. Urządzenie podłączane jest do komputera długim, niemal dwumetrowym przewodem zakończonym wtyczką USB. Wyprowadzenie kabla z kamery nie jest zbyt przemyślane, gdyż skierowanie złącza w dół powoduje, iż w niektórych sytuacjach ustawienie jej na odpowiedniej pozycji może być utrudnione. Szeroka podstawa pozwala na stabilne ustawienie kamery na dowo nie płaskiej powierzchni, na przykład na obudowie monitora czy półce regału. Obraz przechwytywany przez cyfrowe "oko" charakteryzuje się w najwyższej rozdzielczości pojawiającym

LG LPC-UC35 to trochę bardziej zaawansowana technologicznie konstrukcja. Przy projektowaniu tego urządzenia zastosowano matrycę składającą się z trzystu pięćdziesięciu tysięcy elementów. Dzięki temu oraz dzięki doskonalszej optyce obraz przechwytywany przez tę konstrukcję charakteryzuje się lepszą jakością w stosunku do poprzedniczki. Przewód łączący kamerę z komputerem nie jest przytwierdzony na stałe i można go zastosować także do przesyłania danych, na przykład do drukarek. Ostrość obrazu ustala się za pomocą pokrętła, które jest dostępne w górnej części obudowy. Optyka zabezpieczana jest zasuwaną przesłoną, co pozwala na zapobieganie zakurzeniu czy przypadkowemu porysowaniu soczewki obiektywu. Swego rodzaju problemy stwarza mała podstawka. która nie zapewnia stabilnego umie scowienia. Producent rozwiązał ten problem, dodając do okrągłej stopki dwustronnie lepiącą się taśmę, która pozwoli na przyklejenie kamery do dowolnej gładkiej powierzchni. Obraz uzyskiwany za pomocą UC35 charakteryzuje się dobrą jakością. lecz muszę przyznać, że mogłaby być troszkę lepsza.

Do obydwu zestawów dołączono pakiet programów, które pozwalają na efektywne wykorzystanie kamer

Produkt kompatybilny z Twoją mózgownicą



kacjami tymi są między innymi LG USB Camera Vie-

LG Camera LPC-UM10.

wer, podstawowy program który umożliwia ustawienie wiekszości parametrów pracy kamery, oraz włączenie kilku innych podprocesów. Microsoft NetMeeting pozwala na przeprowadzanie wideokonferencji, czyli na przesyłanie obrazu poprzez sieć Internet. LG Art-Shot Album. jak sama nazwa wskazuje, zapewnia kontrole nad pojedynczymi klatkami obrazu przechwyconymi oxiem kamery, jak i wszelkimi innymi zdjęciami oraz obrazami zmagazynowanym' na dysku twardym. Nie jest to jedyna funkčja tej aplikacji, gdyż możliwe iest również edytowanie obrazów, tworzenie prezentacji z kolejno wybranych zdjęć, jak również wydrukowanie przygotowanych materiałów.

LG LPC-UM10 oraz LPC-UC35 to dość ciekawe konstrukcje, które mogą zainteresować potencjalnych nabywców. Niebanalny kształt i dość przystępna cena także mogą wpłynąć na zainteresowanie się tymi mo delami urządzeń.





*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu lekslu







TV

GeForce2 Pro/400

ainward oparta o wydajny procesor eForce2 Pro. Karta idealna do naj-

ul, Konstruktorska 4 tel. (0 22) 853 7000 faks (022) 843 91 68 e-mail: info@mmv.pl

Zapraszamy do współpracy sklepy, hurtownie oraz klientów detalicznych PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA.

64MB DDR 5,0ns

* Domyślne ustawienia Enhanced

nowe konstrukcje, których poje ¿ wynosi nieco ponad dzieslęć gigab w. co odzwala na zmagazynowanie b zo dużej ilości informacji. Należy zazn zyć, że opatentowana technologia DiskO hip przewiduje zastosowanie jako noś a danych pamięci typu flash. Brak eleme ządzenia do stosowania w warunkach skich zwykłe dyski po prostu odmówiłyl spółpracy. Zainteresowani tą technolog a przede wszystkim wojskowi praz instyl cje, których urządzenia wymagają przecho wywania sporych baz danych w warunkai niesprzyjających pracy innych urządzej Istacje na kole podbiegunowym, samoloty okręty itp.). Czas bezawaryjnej pracy oszaowany jest na millon godzin, co stanow

Kolorowy i elektroniczny

bardzo przyzwoity wynik



Wiele firm pracule nad projektem jak naldoskonalszego elektronicznego odpowied nika najpopulamiejszego nośnika informacji na świecie, czyli zwykłego... papieru Kolejni producenci prezentula coraz dosko nalsze wyświetlacze oraz technologie porwalające na prezentację tekstu oraz grafirakuje. Kolejną firmą, która poczyniła kro aprzód, jest E lnk, którą wspomaga japońki potentat w dziedzinie szeroko pojętego drukarstwa. Do tej pory większość wyświe tlaczy pretendujących do miana e-papiero oferowało "druk" monochromatyczny. Roz viazanie zaproponowane przez E lnk oferi "wyświetlanie" obrazów w technolo szyskiwania kolorów CMYK, która stosow na jest przez drukarnie i zakłady poligrafica ne. Niskie zapotrzebowanie na energię ora ewielkie gabaryty wyświetlacza sprawiaja e staje się on bardzo interesującym roz łem, które pragnie wykorzystać już kilk ecz jeśli tylko znajdziemy więcej danyc

Dawicontrol DC-100 RAID

Część modeli nowych płyt głównych jest wyposażana w możliwość podłaczenia nawet do ośmiu urządzeń IDE, które można zespalać w macierze. Lecz co mają zrobić posiadacze starszych lub uboższych wersji płyt głównych?

techNICK

podobnym przypadku nie jest potrzebna wymiana elementów zestawu komputerowego, a jedynie zakup odpowiedniej karty. Przykładem takiego urządzenia jest Dawicontrol DC-100 RAID, dzięki któremu można dodatkowo podłączyć cztery dowolne urzadzenia IDE, czyli pracować w trybie IBOD (Just a Bunch Of Drives - "zwykłe stadko dysków"), a co ciekawe także połączyć dyski twarde w macierz w jednym z trzech trybów (0, 1, 0+1). Dzięki tym opcjom w prosty sposób tworzymy podstawy domowego serwera, co ma niebagatelne znaczenie, jeśli chcemy, na przykład, postawić serwer FTP, a obawiamy się o poprawność pracy dysków twardych - i co za tym idzie: bezpieczeństwo danych na n'ch zgromadzonych. Dzięki systemowi RAID zwiększamy także bezawaryjność komputera, lecz odbywa się to przy jednoczesnym zwiększeniu kosztów, gdyż zmuszeni jesteMożliwość podłaczenia urzadzeń bez konieczności ingerencji do to jedna z ciekawych opcji, jakie

śmy zakupić minimalnie dwa dyski twarde, najlepjej tego samego typu i pojemności. Całość sprawuje się całkiem poprawnie, lecz nie odnotowaliśmy znaczących różnic w wydajności tego modelu w porównaniu z konkurencyjnymi rozwiązaniami. To, co wyróżnia Dawicontrol DC-100 RAID od innych konstrukcji, to zastosowanie zewnętrznego złącza IDE, podobnie jak to ma miejsce przy kontrolerach SCSI. Dzięki temu wystarczy jedynie wyprowadzić na zewnątrz przewody zasilające, a ogranicze-

Jeśli nosicie się z zamiarem wymiany płyty głównej ze względu na brak obsługi trybów UDMA 100 lub brak możliwości podłączenia większej liczby napędów DVD bądź gdy chcecie zbudować serwer, to Dawicontrol DC-100 RAID jest propozycją, którą powinniście rozważyć.

nia wynikające z długości taśmy IDE praktycznie znikają.



Typhoon Cordless FM Pro Mouse

Myszy używa już niemal każdy, kto ma w domu komputer. Często zdarza się, że wygodnie byłoby operować kursorem z pewnej odległości, którą ogranicza w znaczny sposób przewód łączący urządzenie z

akich więzów nie ma Typhoon Cordless FM Pro Mouse, gdyż do komputera podłącza się jedynie odbiornik fal radiowych. Nagajnik wbudowano w mysz, dzięki czemu znacznie zwiększyła się odległość, z jakiej można korzystać z funkcji przemieszczania kursora na ekranie komputera. Dwie baterie AAA zapewniają zasilanie myszy przez kilka miesięcy, a to za sprawą wbudowanego mechanizmu przełączania urządzenia w tryb oszczędzania energii. Zasięg wynoszący do czterech metrów nie jest szczytem możliwości FM Pro Mouse, gdyż istnieje coś takiego jak tryb Power Mode. Włączenie tej funkcji pozwala na użytkowanie myszy nawet dziesięć me-

trów od odbiornika. Umożliwia to, nawet w dużych pomieszczeniach, sterowanie prezentacjami multimedialnymi lub, jak w moim przypadku, obsługiwanie aplikacji stosowanych do odtwarzania filmów DVD. Opcia ta nader mi odpowiadała, gdyż leżąc na łóżku nie musiałem pod-

ra, by zatrzymać obraz czy też przewinać scenę. Trzy klawisze, z czego trzeci umieszczono z boku pod kciukiem praworęcznych użytkowni-

chodzić do kompute-

ków, uzupełnione są

już niemal nieodzowną

rolka jako czwartym

przyciskiem. Gumowa

Radio bez muzyki...

Dane z myszy przesyłane są do odbiornika za pomocą fal radiowych, dzieki czemu można jej używać w miejscach, gdzie nie było szansy za-

karbowana powierzchnia kółka zapewnia opór wystarczający, by pracowało się

Typhoon Cordless FM Pro Mouse jest bardzo ciekawą propozycia, szczególnie gdy wziać pod uwage dobre wykonanie i zasięg. Jedyny minus, jaki udało mi się znaleźć, to sporadyczne problemy z dokładnym pozycjonowaniem kursora na ekranie, lecz dzieje się to jedynie przez krótką

Dane techniczne: zba przycisków: 3 + rolka (czwarty · niezbyt precyzyjne kierowanie

* Ceny godane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Cay aliewnia potrzebna jest kazdamu?

Genius MaxFighter Force Feedback F-33D

Ostatnio niewiele było słychać o produktach sygnowanych logo Geniusa. Wydawało się, że firma popadła w letarg, aż tu nagle na rynku pojawiły się całkiem nowe produkty i okazało się, że była to przysłowiowa "cisza przed burza".

firmy JTT otrzymaliśmy sporą paczkę, w której znalazło się to, "co tygrysy lubią najbardziej". czyl kilka modeli dżojstików, przeznaczonych dla różnych odbiorców. W niniejszym numerze CD-Action opiszę dla was zawartość największego kartonu - urządzenie Genius MaxFighter Force Feedback F-33D. Konstrukcja ta, na pierwszy rzut oka, powinna budzić respekt, gdyż podstawa charakteryzuje się dość sporymi gabarytami i masą. Na obudowie widnieje duży napis informujący o implementacji technologii Force Feedback, opracowanej przez inżynierów firmy Immersion. Osobom, które nie wiedzą, o co chodzi, wyjaśniam, że jest to system, w którym drążek dżojstika połączony jest w specyficzny sposób z siłownikami lub silniczkami. Urządzenia te, w zależności od potrzeb określanych przez sterownik oraz program lub grę, oddziałują na manetkę i pozwalają niejako na własnej skórze doświadczyć tego, co dzieje się na ekranie komputera. Przykładowo, przy prowadzeniu czołgu po nierównym terenie drażek drży, gdyż drgania silnika "wprawiają go w ruch", wystrzały powodują odrzut, a zderzenia z obiektami potrafią niemal wyrwać nam manetke z dłoni. Jakiś czas temu pisaliśmy o produktach Logitecha, w których ten sam system obsługiwany był mniejszymi silniczkami i dawał całkiem dobre odczucia. W konstrukcji Geniusa trzeba zdecydowanie większej siły, by skompensować wychylenia manetki, lecz nie ma się czym przejmować, gdyż moc sprzężenia można regulować.

Ciekawostką jest sposób podłączania dżojstika do komputera, gdyż nie wykorzystuje on standardowego portu gier znajdującego się niemal na każdej karcie muzycznej, a mianowicie przesyła i pobiera sygnały poprzez... port szeregowy, znany jako złącze COM. Oczywiście, jeśli komuś nie jest na rękę korzystanie ze złącza, dla którego system rezerwuje osopne przerwanie, może skorzystać z dołączonej przejściówki zakończonej z jednej strony gniazdem szeregowym, a z drugiej wtyczką USB. Konieczna jest instalacja sterowników z dołączonej płytki CD - i można przystąpić do sprawdzenia działania Genius MaxFighter Force Feedback F-33D.

Na manetce znalazło się m'ejsce dla cyngla, przycisku obsługiwanego kciukiem (umieszczony po lewej stronie drążka), dwóch znajdujących się na główce, tuż obok kontrolera odpowiedzialnego za sterowanie przepustnicą, no i oczywiście ośmiokierunkowego przełącznika HAT. Sama manetka oferuje duży kat wychylenia, dzięki czemu możliwe jest bardzo precyzyjne sterowanie ruchami obiektów w grach. Dobre wyprofilowanie i zastosowanie dużej podpórki pod nadgarstek sprawia, że ergonomii nie można praktycznie niczego zarzucić. Sześć dodatkowych przycisków rozmieszczono na górnej powierzchni podstawy, po

.ewej stron'e od drążka. Wygodnie ułożona lewa dłoń nie powinna mieć problemów z obsługą klawiszy, których wyraźny klik sygnalizuje ich uruchomienie. Kciukiem lewej dłoni moż-

na obsługiwać orczyk umieszczony tuż przy manetce, na lewo i w dół od πiei.

Sporych gabarytów pod-

stawa mieści mocne silniki.

które odpowiedzialne są za

sprzężenie zwrotne, dzięki

czemu interakcja ze świa-

tem gry dodaje smaczku

W większości tego typu konstrukcji problemem była właśnie... technologia Force Feedback. Wszystkiemu winne były silniczki, które poruszały manetką nawet wtedy, gdy ją puściliśmy, a to mogło doprowadzić do poważnego uszkodzenia dżojstika. Genius zastosował system, który wykorzystuje wbudowaną w rękojeść diodę oraz element fotoelektryczny, uruchamiany w momencie, gdy dłoń ułożona na drążku zakryje otwór zawierający wymienione wcześniej elementy. Rozwiązanie to doskonale sprawdza się pooczas zabawy, gdy na przykład musimy na chwilę odejść od komputera, by zdjąć zupę z gazu lub odebrać

Muszę przyznać, że przez cały czas trwania testów grało się całkiem przyjemnie, lecz przy dłuższej zabawie z właczoną opcją sprzężenia zwrotnego odczuwałem nie tylko zmęczenie, ale także niewielki ból łokcia. W instrukcji podano ostrzeżenie, że powinno się robić przerwy lub zmniejszać moc oddziaływania silniczków na drążek.

Genius MaxFighter Force Feedback F-33D jest bardzo dobrą konstrukcją. Mogę ją z czystym sumieniem polecić wszystkim graczom, których stać na wydatek nieco ponad czterystu złotych na dżojstik, a mają ochotę na odczucie! interakcji z ulubionymi tytułami. Zaznaczam, że jest tourządzenie przeznaczone raczej dla praworęcznych użyt^Ł

Dane techniczne: eedback, orczyk

acowana przez firme Mad Cal

uktów Mad Catza będą to elektri dy przyczepiane do skóry gracz npulsy elektryczne powodu kurcze mieśni i sprawiaja, że p zucia sa bardziej bezpośrednie znacznie intensywniejsze. Pomy bazuje na reklamowanych w tele wizii urzadzeniach do ćwiczen bez konieczności bywania na siłow

ni oraz przeznaczonych do rehabilita

cji. Ješli pojawi się ono na naszym ryn



ku, postaramy się jak najszybciej ściagnac ie do redakcii i opisać wrażenia, jakich do tarcza to urzadzenie.

Zaawansowana konsolka

wiatło dzienne uirzała nainowsza przeno śna konsola do gier Nintendo Game Boy Advance Od momentu rozpoczecia sprzedaży w Japonii oraz w Stanach Ziednoczo nych urządzenia tego typu po prostu zni kają z półek (w trybie natychmiastowym)



ję od poprzednika, ale trzyma się ją tro nę inaczej niż poprzedniczkę, bo nie pic pewnia obraz o bardzo wysokiej jakości ie bardzo dobrymi pomysłami, jak i w onaniem. Dane mi było przyjrzeć się mi dzy innymi animowanym sekwencjos ctóre rozpoczynaja rozgrywke, i mus. przyznać, że niektóre z nich po pros przeszli samych siebie i wydatek rzędu st

zaoszczędzić 66 złe



Gwarancja utrzymania niskiej ceny

· Dostawa do domu przed pojawieniem się CDA w kioskach



Kupując roczną prenumeratę, otrzymujesz 4 numery za darmo!

$12 \times 13 z = 156 z $	oszczędzasz 66,00 zł
$6 \times 14 z = 84 z $	oszczędzasz 27,00 zł
$3 \times 15 z = 45 z $	oszczędzasz 10,50 zł

Jak zamawiamy prenumeratę?

- Przekaz wypelnij d r u k o w a n y m i literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypelnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.
- · Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamietaj, że wpłaty należy dokonać do 15 dnia miesiaca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np. prenumeratę rozpoczynającą się od sierpnia opłacamy najpóźniej do 15 czerwca, decyduje data stempla pocztowego. Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się
- Dokonaj wplaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.
- 1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
- 2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-ROM-ów należy kierować do Dzialu Prenumeraty od poniedziałku do piątku w godzinach od 8 do 16. tel. 071 343 7071 w. 338, 071 341 20 83, 071 342 18 41. e-mail: prenumerata@futurenetwork.com.pl

Po co podpis na przekazie za prenumerate?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratora. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszną sytuację: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wpłacono - musimy czasopisma wysylać. Prosimy, blagamy wrecz na kolanach zaoszczedzicie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie ganych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysylać Wam prenumeratę! Nie obawiajcie się, źe zasypiemy Was materialami reklamowymi albo sprzedarny bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysylki czasopism, za które już zapłaciliście!



06/01 12 zi



- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czesopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie
- Nie rależy wpisywać przy numerze jugo nany. Sluży do tego ndwrotna strona przekazu.
- Parolętuj o zaumowomu ser wszystkich nomerów, ktore zamawiasz

Dysponujemy numerami 12/99 i wszystkimi z 2000 roku oprócz 1, 2, 10. oraz 1, 2, 3, 4, 5

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!

Zamawiam prenumeratę miesięcznika		Zamawiam prenumeratę mieslęcznika		Zamawiam prenumeratę mieslęcznika	Zamawia
***		3		· ·	
					A
iesiąca październik /2001	-	od miesiąca "październik /2001 l	* 1 * **	od miesiąca "październik /2001	od miesiąca
numery 45,00zł	nie)	☐ 3 numery45,00zł l	ne)	3 numery45,00zł	3 numery.
numerów84.00zł	(czytel	☐ 6 numerów84,00zł	czytelr	☐ 6 numerów84,00zł	☐ 6 numerów
numerów156,00zł	zwisko	☐ 12 numerów156,00zł	wisko (☐ 12 numerów156,00zł	☐ 12 numerć
0A z DVD nr324,50zł	pleczęć firmowa	☐ CDA z DVD nr324,50zł	imię i na	☐ CDA z DVD nr324,50zł	☐ CDA z DVD
mery archiwalne	ysta-	numery archiwalne		numery archiwalne	numery arc
	do v	PIN	do w	PIN	
	. z o.o	Wysalam asode na otzetwarzanie moich danuch orobowych w bazie da-	z 0.0	Warsam mode as appearanta mark danuck orchowers w base de.	PIN
zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydaw- već Shaik Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingo- zarwch z oberami Wydawirtwa Silver Shark so z eo Dane sa chomione	hark sp	nych Wydawnictwa Silver Shark sp. z 6,0 i korzystanie z nich w celach handlowych i małceingowych kwiązanych z oferianu Wydawnictwa Silver Shark sp. z 6,0 Dane w chronione zodolnie i Israwa o orbronie danoch	hark sp.	nych Wydawnctwa Silver Shahri sp. z oo - korgystance grich w celebich handlowych marketingswych ewiganych e derum Wydawnictwa Silver Shandlowych marketingswych ewiganych e derum Wydawnictwa Silver Shandlowych Dane st Promiser kondensia Estawa y chwerol danach	Wyrażam zgodę na przetwa nictwa Silver Shark sp. z o
Usawa o ochronie danych osobowych (Dr. u dr. 133, poz. 833), Oświad- riem o moim prawie do węlądu oraz gopy dwy u morch danych osobowych.	ę Silver S	osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Óswiadczam, wwem o moim prawie do wgłądu oraz poprawiania molch danych dowych	Silver S	osobowych (Dr. U. Nr. 133 poz. 833) Oświsieczam, wiem o molen prawie do wglądu oraz poprawiania moleh danych danych;	wych związanych z oferan zgodnie z Usławą o ochror czam, że wiem o molm pra
TO PUL	rzesłanie amy firm VAT bez	podpis zawawającego W zwiazku z westa mawocie z dniem 1 stuczna 2000 roku nowoon	zesłanie amy firm VAT bez	podpis edmawiającego	
podpis zamawiającego	poważn	wir wydd a maektorych przepisów ustawy o podatku od iowarów wie wydd a podatku akyzowyn	poważn	W zwiątku wzeni w pycie z dniem 1 stycznia 2000 roku nowego Rozpowa w Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999 r w spza- w U wodania netkórych przepisów ustawy o podatku od towatów i	MANIE
		FAKTURY VAI.		NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAT.	

... /2001 ... 45,00zł ... 84,00zł 156,00zł ... 24,50zł

qnl 1z

2,60

wpłacającego Pokwitowanie dla poczty Pokwitowanie dla

Prenumeratorów rozstrzygnięty!



W rocznicowym numerze CD-Action ogłosiliśmy Konkurs dla Prenumeratorów pod hasłem Wygraj Rower. Żeby wziąć udział w konkursie, należało przesłać dowód wpłaty za prenumeratę oraz zaproponować tytuł specjalnego CD, który mógłby być wydany z okazji 5 rocznicy istnienia naszego czasopisma.

W zabawie wzięto udział kilkaset osób. Dziękujemy za wszystkie nadestane propozycje tytutów. Wiele z nich nadaje się do publikacji i z pewnością wykorzystamy niejeden pomysł. Komisja redakcyjna musiała wytowić jednak tylko jeden tytuł. Zwycięzcą został Robert Grochowalski z Lublina, który zaproponował prosty i bardzo wdzięczny tytuł (a do tego po polsku, co nie było zbyt często spotykanym zjawiskiem w tym konkursie!): CD na piątkę!

Szczęśliwiec Robert jeździ już na swoim Wheelerze, a kiedy się zmęczy - odpoczywa z czasopismem CD-Action w ręce. I nie ma się co dziwić: każdy chciałby mieć taki rower i czytać takie czasopismo!

UWAGA NOWA PROMOCJA!

Rok szkolny z na rowerze!

Czy nie byłoby przyjemnie mieć pewność, że przez cały nowy rok szkolny, jako pierwsza osoba w klasie, masz dostęp do nowych numerów CD-Action, czytasz o nowych grach i grasz tydzień wcześniej niż inni?

A może masz daleko do szkoły i przydałby Ci się rower?

Jeżeli jesteś jeszcze uczniem, zrób kserokopię swojej legitymacji szkolnej, wpłać 156 zł za roczną prenumeratę CD-Action i razem z kopią dowodu wpłaty wyślij na adres naszej redakcji. Dodatkowo napisz, do czego byłby adres naszej redakcji. Dodatkowo napisz, do czego byłby potrzebny Ci rower Wheelera. Najciekawsza odpowiedź potrzebny Ci rower Wheelera. Najciekawsza odpowiedź (w formie opowiadania lub śmiesznej historii), po spełnieniu (w formie opowiadania lub śmiesznej nistorii), po spełnieniu poprzednich warunków, to wygrany rower.



Co zrobić, aby wygrać rower:

- 1. wpłać 156 zł za roczną prenumeratę
- 2. zrób ksero dowodu wpłaty
- 3. zrób ksero swojej legitymacji szkolnej
- 4. wytnij kupon konkursowy i napisz na nim lub na dodatkowej kartce, dlaczego chcesz wygrać rower
- 5. zapakuj wszystko do koperty i z dopiskiem PROMOCJA wyślij
- **6.** czekaj do numeru październikowego CD-Action na informację. czy to właśnie Ty masz rower

Czekamy na odpowiedzi do 20 sierpnia!

Kupon	promocyjny:	

Do czego przydałby Ci się rower wygrany w tej promocji?

Wyrazam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazle danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o., i korzystan e z nich w te ach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U, Nr 133, poz. 833), Oswiadczam, że wiem o motim przwie do wg ydu oraz poprawiania motich danych osobowych,

podpis.....

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Cześć! Mało mieisca zostało na wstęp... więc krótko: nadal iest fainie, bo mamy lato i wakacie. Oby tak dalei, co naimniei do grudnia! I do lektury AR... biegiem maaarsz! (No i listy pisać, nie tylko czytać!) Aha - prawidłowy adres oficjalnej strony kanafu #cdaction to: cdaction.prv.pl. Sorki za buraka w poprzednim numerze.

Miłość to choroba umysłowa niekoniecznie wymagająca leczenia, ale na pewno pielęgnacji.

Bedziem bulwersować?

Powiem wam, co mam przeciwko książkom. Transfer jest za wolny, trzeba jeździć oczami po literkach, a informacje sączą się do głowy jak woda destylowana z de-stylera, jaki mialem przyjemność obsługiwać w wieku 5 lat (chodzi o to, że to był stary model i destylował po kropelce). To, jeśli chodzi o książki popularno-naukowe i instrukcje obsługi, che, che. Z beletrystyką jest trochę lepiei, bo nieużywana moc obliczeniowa mogę zaprząc do analizy emocji bohaterów i tym podobnych rzeczy. Rzadko to robię, bo rzadko czytam - nie chce mi się. Co innego czytanie w towarzystwie - z dziewczyną, to właściwie dzięki temu mogę cokolwiek powiedzieć na temat książek. (...) Najgorsze jest to, że podchodząc do książki, nie wiem, co znajdę w środku, a to szukanie może zająć cały dzień. Oj, a potem to będzie mnie głowa boleć!!!! Czas powiedzieć, do czego zmierzam. Mógłbym czuć się urażony waszymi wypowiedziami, z których wynika, że czytanie książek świadczy dość jednoznacznie o... no właśnie, o czym? O rozwoju intelektualnym, wartości człowieka? Ci, którzy nie czytają, to nie tylko same niewrażliwe "młoty".

Na pewno nie wszyscy. Podobnie jak np. ci., co jedzą mięso łyżką, ubierają białe skarpetki do czarnych mokasynów bekają w towarzystwie. Tym niemniej CHYBA fatwiej trafić wśród takowych (nieczytaczy, bekaczy itp.) na osobni ków ogólnie "hammeropodobnych" niż wśród czytających Szekspira w oryginale, jak mniemam? (Zamiast Szekspira może być również np. Dynamiczna Teoria Gazów - chodzi o sam fakt czytania czegoś ambitnego.)

A może znajdujemy źródło doznań estetycznych w filmie (nie ze wspaniałymi efektami specjalnymi i wartką akcją, np. policyjną) lub w muzyce.

To wszystko razem: czytanie, wrażliwość na muzykę, umiejętność oglądania DOBRYCH filmów itp. tworzą właśnie to, co nazywamy "ogólna kultura bycia". Zatem brak jednego z elementów układanki sprawia, że osobnik jest tutaj... hm... niepełny? Niewyważony? No, nie jest taki, jakim

Myślę, że na czytanie kładziecie zbyt duży nacisk. Sam

Myślę, że jednak nie.

Ale jest cos, co wiem - na pewno świadomość ta świeci jasno na mej drodze. Ortografia śmierdzi, za przepro-szeniem. Nie uważacie, że wszystkim byłoby łatwiej, gdyby umysły młodych i starych - niejednokrotnie - nie były toczone przez tego raka. Tylko nie mówcie, że jest ona częścią dziedzictwa kulturowego, bo nie obchodzi mnie to. Dlaczego przypadek, że urodziłem się w tym kraju, miałby determinować moje zachowanie? Babrać się w tym jednym z wielu bezsensownych wytworów społeczeństwa.

Znaczy co - wracamy do hieroglifów czy też od razu przejdźmy do opowieści snutych przez bardów przy ognisku? Pismo sux? :). W takim razie lećmy dalej - poprawna wymowa sux. A po co to komu? A będziemy się posługiwać gestykulacją i okrzykami. Po co nam w ogóle nasza kultura, przecież to tylko utrudnia życie. Najlepiej podłączyć się do komputera i dozownika z żywnością, od czasu do czasu odłączając się tylko po to, aby pójść do WC "pościskać" dziewczynę, yo? :) No bo w końcu po diabła utrudniać sobie życie, jeśli można pójść po linii najmniejszego oporu i być dzięki temu szczęśliwym?

A teraz o AR. Chyba jest w porządku. Z całej waszej gazety najpierw czytam newsy, potem na luzie, potem acz niechętnie - (z nudów w pracy) przechodzę do AR i nie zawsze je kończę czytać. Czasem jest zabawnie, ale do Monty Pythona wam daleko. Wiem, że do bardziej wyrafinowanego (niż M. P., co nie znaczy śmieszniejszego) humoru potrzebna jest współpraca koresponden-

tów, a nie zawsze można na nią liczyć. Cenię też peł-

Niech ci za twoje miłe słowa bozia w dzieciach wynagrodzi, dobry człowieku. Tak ze dwa tuziny.:)

O malkontentach

Dziwią mnie wasi czytelnicy - malkontenci. (...) Co do pełnych wersji zamieszczanych przez redakcję gier to, KOCHANI CZYTELNICY, zrozumcie, że ilu ludzi, tyle poglądów (...)Zatem nie ośmieszajcie się, narzekając w koło, że "nie dają głównie takich gier, które MNIE się podobają" - a co z innymi? Problem, że nie są to HI-CIORY z pierwszych miejsc aktualnych list przebojów? Przecież to samo macie w przypadku filmów fabularnych. Czy widzieliście w telewizji jakiś film PRZED jego premiera kinowa? A przecież z tego powodu nie obrzucacie błotem telewizji i nie wyrzucacie telewizorów

Święte słowa. Dla niektórych jesteśmy "stoliczku, nakryj się i daj Q3A + 3 DVD za 5,75 zł". A to życie jest, nie Powtarzamy zatem starą, dobrą radę - ludzie, myślcie! To naprawdę boli tylko za pierwszym razem.

Co kto lubi...

Piszę odnośnie listu Residenta, a dokładniej odnośnie jego poglądów względem muzyki i ludzi jej słuchających. Próbuje wartościować muzykę, a co gorsza, nawet osoby słuchające konkretnego gatunku. (...) Człowieku, puknij się w głowę! (...) Nieważne, jaki dana muzyka przedstawia gatunek, ważne jest natomiast, czy ta muzyka tobie się podoba. Jakość nie zależy od rodzaju, tylko od twojego gustu. (...) Spójrzmy na temat najbliższy tej gazecie - gry. Czy inteligentniejsza, bardziej rozbudowana produkcja powinna otrzymać wyższą ocenę tylko dlatego, że jest skierowana dla "lepszych" ludzi? Zwróć uwage na oceny trzech gier: Fallouta (9), Black & White (9+) i Serious Sama (9+). Co ty na to? Dlaczego taka bezmyślna "rzeźnia" otrzymała taką samą ocenę jak B&W, a dlaczego nawet wyższą od Fallouta (co jest już w ogóle bezczelne:)), ponieważ wszystko jest dla ludzi i tylko od nich zależy, co jest dla nich lepsze.

Absolutnie poważny list

To jest absolutnie poważny list w absolutnie poważnej sprawie. Chodzi nam o kwestię powolnego upadku poziomu waszego czasopisma (głównie na podstawie CDA 5/2001). Jeden z nas jest waszym prenumeratorem i bardzo mu się kiedyś podobał CDA, może dlatego, że wtedy w AR nie pokazywaliście, jak (dla jednych jest to bardzo widoczne, dla innych mniej - może jest to kwestia wrażliwości na niuanse pomiędzy wierszami, a może dorastania do nich) bardzo zależy wam na notowaniach CDA wśród czytelników, czyli sprzedawalności gazety.

Naturalnie, że zależy, bo to nasza praca - tzn. zrobić takie pismo, które kupi dużo osób. Trudno, żebym twierdził "a mnie tam wali, w ilu egz, się sprzedamy". Przy czym akurat w AR nie mamy za wiele możliwości, by zwiększyć sprzedaż. Raczej, jeśli już, to wprost przeciwnie - co poniektórzy stale nam grożą, że "albo będziecie e/nas szanować, albo was już nie kupię!" :). Doceńcie też to, że po prostu piszemy prawdę "nam jako redakcji pisma zależy na tym, żebyśmy się możliwie dobrze sprzedawali". Wolę to niż: "robimy to tylko dla waszego dobra, plakat z Britney to tylko z czystej sympatii dla was, nie mamy w tym żadnego celu, myśmy sa idealiści, kasa dla nas nie istnieje" itp. Prawda nieraz brzmi nieładnie ale tu lepsza brzydka prawda niż ładne kłamstwo.

Wydaje mi się, że kiedyś (może to też kwestia subiektywizmu) w AR można było znaleźć rzetelna krytyke czasopisma (czyli podstawowego motoru wszelkiego rozwoju na tym rynku), a sugestie były (w świadomości czytelników) brane pod uwagę, argumenty nie służyły li tylko "siłowemu", agresywnemu, upustowi

Takie listy sa zawsze chetnie drukowane: nawet chetniei niż pochwały, bo przynajmniej widzimy, co was boli i co się w CDA nie podoba. (To. że się wam CDA podoba, to wiemy stad, że nas kupujecie...) Zaś na to, jakie są listy, specialnie wpływu nie mamy.

Gdv tymczasem czytam kilka nainowszych numerów. mam wrażenie, że listy od wyżej wymienionych mają służyć jedynie ich własnemu ośmieszeniu.

Niektóre z listów - i owszem - ośmieszają się same. Niektórym tylko troszkę pomagamy :) - ale muszą być tego (ośmieszania) godne. Natomiast nie mamy w zwyczaju wyśmiewać się z kogoś, kto konkretnie i mądrze pisze (albo choć się stara tak pisać) na rozmaite, nieraz nawet trudne dla nas tematy.

Nie podoba mi się to tym bardziej, że jest wbrew wszelkiemu prawdopodobieństwu, bo jakżeż to możliwe, że spośród tych tysiecy czytelników nie znajdzie się nikt. kto dysponowałby rozsądkiem i umiejętnością widzenia błędów. (...) Dlatego wydaje mi się po prostu sztuczny ten brak krytyki...

Tak jak nie wymyślamy sobie listów z pochwałami, tak i nie będziemy wymyślać listów z krytyką.

Ale mądra krytyka, tzn. nieoparta na inwektywach, emocjach i wyłącznie na nader subiektywnych gustach autojest zawsze mile widziana i z chęcią publikowana. Jeśli zaś pojawia się rzadko, to już tylko z tego powodu, że widać mało komu chce się poważniej przysiąść fałdów i taka napisać. Cóż poczać...

...a nadmiar listów w stylu "jejku, pszesztancze sze wreszcze czepacz CzyDyA, bo to fajoszke pyszmo, i pyraczy szą żly y f ogule" albo "jestem słodka i wy też jesteście cycuś glancuś, jak ja, słodka KRYSIA "cmok, cmok, pocałuj żabkę w łapkę".

To chyba teź wrzucę do FAQ-u: w AR macie mniej więcej to, co znajdujemy w waszych listach (mniej więcej to dlatego, że inaczej 3/4 AR zajmowałyby same pochwały - tzn. gdyby stosować dokładne procentowe odwzorowanie temátyki listów w AR). Na styl, poziom i zawartość listów od czytelników specjalnego wpływu nie mamy. My tylko wybieramy z nich co smakowitsze kaski. Pretensje miejcie zatem raczej nie do nas.

To jest powtarzane z takim uporem, że ponownie wyglada na sztuczne.

Nic nie poradzę. Taka jest rzeczywistość i nie zawsze wygląda tak, jak chcemy. (A może to Matrix? :).)

Przy tym bohatersko stoicie wy - strażnicy godności niepirata - i powtarzacie tylko jak nudny od wieków MDaniec: "ale jesteście durni - wy, którzy mnie słuchacie, oj, durne sa wasze puste czerepy krytyków od siedmiu boleści i wy, czytelnicy, wielbiący nas - swoich idoli nie myślicie chyba, że wam się nie oberwie, bo też z was debile, a w ogóle to choć ze mną w krzaczki, mała, pobawimy się moim kurczaczkiem (pająk je bieDroonkę)"

Tak z ręką na sercu - naprawdę uważasz, że tak wygląda CAŁE AR? Po prostu różnych ludzi bawią różne grepsy

Swoją drogą, tu się robi sztukę dla sztuki: 90% listu koncentruje się na AR - a to TYLKO 4 strony. CDA jest jakby troszkę grubsze, prawda? Można by zatem zauważyć coś

Humor MDańca jest tyle śmieszny, co palec w oku, taki iest również wasz.

Piekne dzięki. Akurat MDańca zupełnie nie trawimy :(,

Niestety nie pomoże również wasze odwoływanie się do humoru Monty Pythona, który - czasami nawet z ludycznym charakterem - był realizowany z KLASA milion razy większą od (niestety) waszej..

Gdybyśmy mieli klase MP, to bylibyśmy właśnie w światowym tournée i kasowali grube pliki studolarówek za każdy występ. Prawda? MP są naszymi mistrzami i poniekąd wzorem do naśladowania - no ale nie jest prosto sięgnąć absolutu. Ilu gitarzystów gra dziś jak Hendrix, ilu malarzy tworzy takie freski jak Michał Aniol? Tym nie mniej ich twórczość daje wielu ludziom jakaś radość, mimo że do Mistrzów im dalegeko. To żleż Popadto my nie mówimy, że nasz humor jest w STYLU Montych. Nie. inspirujemy się ich totalnym olewactwem, absurdem i brakiem szacunku dla rozmaitych świętości - ale to nie naśladownictwo.

Problem piractwa. Według waszej wykładni każde piractwo to kradzież samochodu i jeśli ktoś się z nią nie zgadza, to jest głupi i złodziej, a z kimś takim nie będziemy dyskutować wcale .

To tylko POTEZNY skrót myślowy, bo naturalnie sprawa jest znacznie bardziej skomplikowana. Jednak szczegółowa analiza przerasta ramy AR (może kiedyś w Przemyśleniach?). Chodzi nam po prostu o wbicie do łbów, że kupowanie pirackich wersji nie jest niczym dobrym ani szlachetnym. Czyż nie?

(...) Jak jesteśmy przy piractwie, to chcieliśmy was spy-tać, czy wolno robić kserokopie? (W bibliotece na wro-cławskim rynku, zapraszamy!!!) Czy wolno się uczyć z kopii książki, np. niemieckiego? Czy kserowanie Fichtenholtza jest zabronione??? Czy wykładowca musi zastrzec, że wolno przepisywać z tablicy??? (Poprawne odpowiedzi w jednej z piosenek zespołu Kury.)

Szczerze mówiac, nie wiemy. To sa niuanse prawa, w sprawie których powinni wypowiadać się ludzie w nim kompetentni. (To znaczy nie my.) Ale rozumiem, że w takim razie - dopóki nie odpowie się zadowalająco na pytanie typu: "czy wszechmogący Bóg może stworzyć tak wielki kamień, że sam nie będzie w stanie go podnieść - powinno się np. przestać wierzyć? Sorry za takie porównanie, niewspółmierne do rangi problemu... no ale proszę, odpowiedzcie mi na to, panowie krytycy. Ja powiem tylko: żadne tego typu argumenty nie zwalniają nikogo z obowiązku zachowania ELEMENTARNEJ uczciwości. zabranie komuś tego, co mu się należy, bez jego wiedzy zgody, na pewno etyczne nie jest, niezależnie od wszelkich kruczków prawnych i logicznych.

Wstępniak. Wasza apolityczność to kłamstwo, ale nie dlatego, że kogoś tam mielibyście jawnie popierać lub nie, bo nie twierdzimy, że tak jest, ale z powodu, że apolityczni są tylko głupcy. Każdy inteligentny człowiek ma własne zdanie na różne tematy, a wśród nich polityka, śmiemy twierdzić, jest jednym z ważniej-

Owszem, ale nie znaczy to, że będziemy we wstępniaku wymachiwać tą czy inną flagą. Prezenter, np. w telewi-zyjnych Wiadomościach, który zaczątby "od siebie" krytykować jakiegos polityka, wyleciałby z hukiem z roboty, bo mu płacą za czytanie wiadomości, a nie prezentowanie swych przekonań. Tak i my w CDA mamy was bawić, pokazywać, co nowego w komputerowym światku, a nie agitować za partią X czy Y. Zatem w pracy je-steśmy (na ile się da) APOLITYCZNI. Głupcem zaś jest ten kto nie potrafi oddzielić swoich prywatnych poglądów od publicznej pracy.

PS Jeśli prawdą jest nasza sugestia na temat skomercjalizowania się AR w celu poprawienia notowań pisma, to mamy wrażenie, że ten list nie ukaże się (w części nawet) w CDA. Wnioski pozostawiamy sobie.

Alwin Mlynarski i Andrzej Wieczorek

Ten PS był zupełnie niepotrzebny... bo wyjdzie teraz, że daliśmy ten list "na złość". A tak nie jest...

Nowy temat

Mediom i psychologom przestało wystarczać ubolewanie nad brutalnością w grach. Znaleźli sobie nowy temat - mianowicie język. Jak zapewne wam wiadomo, jakiś czas temu w Wiadomościach pokazali sprawę dotycząca gry "Najdłuższa Podróż". Chodziło o to, że tłumacze przetłumaczyli w grze wszystkie wulgaryzmy. Są ich chyba cztery. Przecież więcej można usłyszeć w czasie długiej przerwy na szkolnym korytarzu - albo znaleźć w słownikach. Ale nikt się tym nie przejmuje lepiei atakować grv.

Bambusek z Sierpca

Taaa, po brutalności i satanizmie, które są propagowane w grach - i które to nieraz zostawały zdemaskowane przez odważnych i bezkompromisowych dziennikarzy z tej czy innej rozgłośni telewizyjnej, którzy nie wiedząc zym zapchać 5-minutową dziurę w programie informacyjnym - stwierdzili, że teraz nadeszła pora na sprawy związane z językiem. Następnym razem, w czasie sezonu ogórkowego, dowiemy się, że pudełka gier nasącza-ne są narkotykami. I będzie kolejna sensacja. A o to właśnie chodzi. Żeby podać jakaś sensacje...

Internet girl

W odpowiedzi na list Assasina Smuggler pisze, że przez Internet nie da się poznać dziewczyny. A założymy się? Ja poznałem w necie bardzo fajną babkę, teraz rozmawiamy prawie każdego dnia przez telefon, a w planach mamy spotkanie - jak tylko bedzie miała troche czasu. I nie iestem iedynym takim przypadkiem - mam kumpla, który poznał swoją dziewczynę na chacie Interii. I co wy na to?

To, że czasem człowiek wypada z szóstego piętra i nic mu nie iest, a czasem łamie rękę, oddzierając papier toaletowy z rolki. Ale czy z tego można wysnuć wniosek, że taka jest norma?

Bogacze...

200 000 egzemplarzy waszego pisma (załóżmy, że wszystkie 200 000 zostaje sprzedane), a 1 egzemplarz kosztuje 18,50 zł - dostajecie majątek! Policzcie sobie: 18.50 (za jeden egzemplarz) pomnożyć razy 200 000 egzemplarzy, to wynosi: 3 700 000 zł!!! Najtańszy pusty kompakt kosztuje 3 zł, następnie wydrukowanie 200 000 egzemplarzy takiego pisma około 100 000 zł (może się mylę, ale na pewno nie więcej!)

Mylisz się jak ciężka cholera. (50 gr. za druk jednego CDA - boskie! Podaj nam adres tej drukarni!). Nawet nie zda-jesz sobie sprawy, jak wysokie są koszty WYTWORZENIA pisma - zakup papieru, drukowanie, dystrybucja, tłoczenie płyt, licencje na pełne wersje, marża pośredników nasze pensje (i wielu innych ludzi współpracujących z redakcja), podatki, podatki, No i nie ma cudów. żeby schodziły wszystkie egz. pisma. Popatrz na to: powiedzmy, że robisz 10 egz. pisma. Każde z nich (jego wydanie) kosztuje cię 10 zł. A sprzedajesz je za 12 zł. Sprzedałeś 8 egz. Ile zarobiłeś na czysto? 8 x 2 = 16 zł -10 zł (niesprzedane pismo!) = 6 zł na czysto. A ktoś sobie myśli. "A to burżuj! 10 x 12 = 120 zł, wytworzenie kosztuje go NIE WIĘCEJ jak 20 zł - ma 100 zł na czysto!!!".

Tłoczenie gier - wszystko to kosztuje około 500 000 zł, czyli macie w waszej redakcji do podziału ok. 3 000 000 No comment.

A ja jednak "comment". Po pierwsze, pracujemy za pen-sje, a nie dzielimy się zyskiem ze sprzedaży CDA. Po drualbo že drukarnia nam jeszcze do tego dopłaca 10 000 000 zł. I dopiero będzie piękna kasa do podziału. Tyle że tylko w wyobraźni. Ale pozazdrościć zawsze możesz:).

Trochę o wszystkim

Po pierwsze, Panie Smg i Panie duchu Mr Jediego! AR jest moim ulubionym działem, bo jesteście na luzie (och... Na Luzie to inny dział?), rzeczowi, ale baaardzo odlotowi. Swoją drogą wraz z girls cornerem AR robi sie mniei ostre. Może dziewczeta nie wyśmiewaja was. wiec nie ma powodu, by je wyśmiewać. A może to wina FAQ-u, i coraz mniej głupich postów przychodzi?

"Ostrość" w AR jest; ale gdybyśmy cały czas szli "na maksa", to po jakimś czasie uodpornilibyście się i trzeba by zwiekszyć dawke oraz moc naszych złośliwości, a po jakirnś czasie... To jak z narkomanem, który musi brać coraz wieksze dawki, żeby czuć działanie narkotyku. A to by oznaczało, że za pół róku musiałyby tu latać takie bluzgi, że mózg się kurczy na samą myśl. Zatem "ostrość" dawkujemy jak pieprz do zupy - z wyczuciem.

AR w CDA to przede wszystkim humor - generowany przez Smg. (i czytelników, których wykpiwa). Ludzie czczą

AR, bo to najśmieszniejszy kącik typu "redakcja odpowiada" na świecie (bo liczą, że zobaczą tam swoją ksywkę). Nieźle daje czadu "Na Luzie" (też pod patronatem Smuga). Ale NL, a nawet AR - blakną w słońcu (super-?) nowej gwiazdy zwanej - Gamewalker (oby nie supernowej, bo z fizyki wiemy, że takie gwiazdy świecą mocno, ale krótko). Występują tu i Smg, i duch Jediego, ale przede wszystkim nieskrępowanie chichoczą pozostali członkowie redakcji. I to nie na jakiś bzdurny, abstrakcyjny temat (tak jak "jakiej plci jest komputer św. Mikolaja"), lecz na konkretne tematy. A przy tym robią to, co już dawno miałem zaproponować, żeby robili: każdy z redaktorów wypowiada swą subiektywną opinię na temat danej gry. A kolektywna opinia przestaje być subiektywna - staje się obiektywna!!! (...) Pytanie: czy wszystkie dyskusje w redakcji przypominają harce w Gamewalkerze?

Na szczęście nie.

Zakładam, że tak. Ale skąd się bierze ten humor i dobry nastrói?

Gamewalkera zwykle robimy - z przyczyn niezależnych na dzień, dwa przed zamknięciem númeru. To nie húmor tam kipi - to czysta histeria "dedlajnowa" w ostatnim

Kto za to odpowiada? Redaktorzy naczelni! (red. nacz. - Pan Zbigniew Bański i z-ca red. nacz. - Pan Jerzy Poprawa). To ONI pozwalają wam wygłupiać się i puszczać oko do czytelników. (Sami dają dobry przykład we wstępniakach - Lord VATher ?! LOL, :D). Dziękujmy im, że pozwalają Smugowi na takie odloty i dają mu wolną rękę w AR. Dzięki nim AR jest AR-em. (A Smuggler -Smugglerem!!!)

Heh, ten... tak - oficjalnie składam dzięki Mac Abrze, że pozwala żyć Smugglerowi. Zatem: "ażebyś pękł...!" (ciąg dalszy cytatu w opowiadaniu Sapkowskiego o Geralcie i

Recenzje. Recenzenci. Duchu Mr Jediego. W pierwszych numerach połowa tekstów wyszła spod twojej ręki. Extasy, ale - teraz... (...) I żadne takie, że przytłaczają cię obowiązki naczelnego Kawaii. Proszę, duchu Mr Jediego, materializuj się częściej! Lord Yabol - coś ostatnio nie widuje się twoich recenzii. Wielka szkoda - były "de bestowskie". Eld, recenzje są super, zwłaszcza gdy opisujesz gry związane ze Skandynawią, bo jesteś półkrwi wikingiem i znasz te klimaty. A Ugly Joe - z radością obserwuję jego come back. Úgly jesteś, a jakoby ciebie nie było (przez dłuższy czas na łamach). Aha, recka roku, moim zdaniem, to opis Diablo w śwince (autorstwa niejakiego Qn'ia, z czymś w środku czegoš/kogoš?).

Nie dociekaj szczegółów.:)

Madre CDA. Nie dość, że mój list został wydrukowany (i nie wyśmiany) - został też przeczytany, I wprowadzono w życie mój postulat o reklamach. Mniam, mniam, mniam, mniam (blond marketingowy...). Te panie, które reklamują "Neta" lub "PC Format"... Właśnie, ten biały ręcznik mnie skusił. A co do reklam artystycznych, to moja ulubioną jest reklama monitoów CTX. Cacy. Artyzm i monitor w jednym. Co do reklam gier: "HeavyMetal Fakk2", "Cube" i" "Battle Isle4" są nieco zbyt seksistowskie, a za mało artystyczne, ale 13-latkom pewnie przypadną do gustu. Powta-rzam: WIĘCEJ TAKICH REKLAM W CDA, a nikt na pewno sie nie pogniewa.

Ape LD Będzin, czytelnik od drugiego numeru!

Women's Corner

Czy waszym zdaniem bohaterki większości gier komputerowych mogą poruszać się z takim balastem [chodzi o biust - ed]. Przecież one wszystkie powinny mieć chory kręgosłup!!! Te bohaterki to wyimaginowane marzenia facetów. Wiekszość z nich marzy o kobiecie z takim biustem jak ten na rysunku [i tu całkiem niezły szkic pani o takich gabarytach, że Lara popadłaby w po ważne kompleksy - red.]

Dolores & Ch@tmanka

Same sobie odpowiedziałyście. Ale nie do końca. Graficy - czesto bardzo młodzi :) - projektują te panie jako projekcję swych marzeń o Pameli Anderson czy jej podobnej. (Inna sprawa, że psychoanalityk pewnie znalazłby tu sporo ciekawego materiału do badań...) Odbiorcami zaś są (zwykle) jeszcze młodsi gracze. I jedni, i dru-dzy widać jeszcze nie wiedzą, że znawca i koneser ceni zawsze jakość, a nigdy ilość :). I tak to się napędza, bo jak firma X widzi, że biuściata bohaterka gry Y robi karierę, to swoją postać wyposaża w balony (bo trudno to

już nazwać biustem) wielkości średnich arbuzów, na co trzecia firma dokłada jeszcze 20 cm w obwodzie itp. Pocieszę was również - te, które mogą nabawić się kompleksów niższosci/mniejszosci :), że nawet najwspanialsze silikonowe ciało najbardziej seksownej komputerowej bohaterki przegrywa z realnymi przedstawicielkami płci żeńskiej, zwykle znacznie mniej obficie wyposażonymi przez naturę, ale będącymi w zasięgu danego gracza. Uwierzcie mi, że 99% z nich natychmiast oleje Lare, gdy tylko beda mieli choć cień szansy na randke z jakakolwiek realna dziewczyna... (Pozostały 1% to ci, co i tak nie lubią Lary i w ogóle dziewczyn :).)

(...) A tak poza tym uważam, że jesteście do bani. (...) Pismo jest za drogie (o jakieś 18,499999 gr), za grube i za dużo w nim literek, co znaczy, że nie dbacie o czytelników - analfabetów. Jakieś recenzje, kursy, durne odpowiedzi na niezwykle inteligentne pytania - po co to?! (...) CDA powinno mieć 1 stronę - z klawiszologia do gierek dołączonych na 10 CD. (...) Wasza oddana i zawsze wierna (to wcale nie jest śmieszne lub zbereźne...).

Dla niekumatych - ona żartuje. Tzn. w ostatnim zdaniu

Fajnie, że dziewczyny mają w AR swój kącik. Muszę szczerze przyznać (i nie jest to "podliz"!), że jestem wasza fanka.(...) Podziwiam was chłopaki za waszą (może nie do końca anielską, ale zawsze) cierpliwość. Czytając niektóre listy sama mam ochotę nawtykać ich autorom i to tak, żeby im kopary na ziemię poopadaly z wrażenia! (...) I nie przejmujcie się rozdrażnionymi blondynkami, gościami z "wielkimi" wpływami (na koty :D), malo rozgarniętymi nudziarzami (z powtórki z rozrywki) oraz całą resztą nadętych bufonów.(...) Proszę, nie zmieniajcie się, bo styl Monty Pythona (jeśli mogę tak stwierdzić) jest trochę groteskowy, czasami nieco malo delikatny, ale zawsze śmieszny - to wasz urok. (...)

Pocieszę - lub zmartwię - czytelników: choćbym chciał, to zmienić sie nie potrafie, bo taki jestem od urodzenia. Ja tu nie gram, jestem soba :). (Tak! A potem mi się za

Wiecie co - jesteście debile!! I za to was kocham!!! (...) Za to, że nabijacie się z blondynek (jestem brunetką).

Urocze, I jakże ludzkie. :)

(...) Jak poprzednio pisałam (CDA 07/01), dostałam się na konkurs rejonowy z informatyki. (...) Było tam 65 osób (6 dziewczyn). Awansowały tylko 2 osoby - mialy po 23 punkty. Ja - 19. Ale jestem szczęśliwa (...), ponieważ napisalam najlepiej ze wszystkich osób w mojej szkole! (...) A teraz parę denerwujących pytań. (...) Smuggler - wymyśl mi fajną xywkę. Pliz...

Może Blon - Dyńka? :) Xywka musi dobrze oddawać cha-rakter postaci - a co ja o tobie wiem? Męcz się z tym sama.

Moja koleżanka pyta, czy Barnaba to baba?

A powiedz parę razy i szybko "Barnaba". Co usłyszysz? BarnaBABArnaBABArnaba... Myślisz, że zadawalibyśmy się z gumowymi kurczakami płci męskiej? Fuujjjjj.

Ile czasu poświęcacie na sen?

Gdy śpimy sami - dużo.

Byliście kujonami w szkole?

Kaska z Žagania

Mówię za siebie: miałem opinię "zdolny, ale leniwy" Jakoś nie widziałem powodów, by zakuwać tylko po to, żeby mieć świadectwo z czerwonym paskiem. Wolałem mieć wolne popołudnie :). A matura - średnia 4.25 (6 wtedy nie było).

(...) Poznam miłą, piękną, seksowną (...) dziewczynę (...) Większość pisze, że dziewczyna musi być ładna. A spójrzcie na siebie - większość z was to brzydcy, źle ubrani i zanjedbani ludzie.

Ehm. ten... nieładnie podglądać! Idę się wykąpać, ogolić i ubrać - w takim razie, zaraz wracam... (Źróbcie se herbate w tym czasie.)

l co - myślicie, że jak dacie ogłoszenie, to rzucą się na was piękne modelki, które będą przy was siedziały, pielęgnowały i słuchały oraz grały na kompie?

Wiesz, to są właśnie ich marzenia. Nie niszcz słodkich

Może by tak trochę samokrytyki? Czy dziewczyna musi być piękna? (...) Może być glupia, byle wyglądała jak Lara Croft. (...) Takich jest bardzo mało i na pewno na was nie polecą, bo one mogą mieć każdego. (...) Gdybym pisala takie ogłoszenie, to na pewno nie pisalabym, że chłopak ma być przystojny. (...) Chciałabym tylko, żebyśmy mieli wspólny język i żeby się nam faj-

Jak się ma wspólny język, to się ciężko gada :). OK, to był kiepski żart (lepsze będą, jak CDA będzie kosztować 30 a co!), bo wiemy, o czym mówisz, i popieramy to Chłopaki! Nie bądźcie frajerami! Nie dajcie sobie pakować do tych zakutych lepetyn, że Pamela i Lara to jedy ne możliwe ideały kobiecości.

A jeśli chłopak będzie przystojny, to tylko jego plus, ale to nie naiważniejsze.

To niezwykła rocznica [nasze pięciolecie - red.]. Pamiętam, jak pierwszy numer CD-Actiona przyniósi mi pewien chlo-pak, spojrzałam na niego podejrzliwie... a on powiedział: spójrz, gazeta z CD-ROM-em (dla niewtajemniczonych wtedy takie rzeczy się nie zdarzały). Looknęłam na (wtedy jeszcze) dwumiesiecznik i tak upłynelo 5 lat z wami, no i z tym chłopakiem. Przez ten czas zdążyliśmy się pobrać, ja ukończyłam informatykę, zajęłam się grafiką, mamy 3-letnią córeczke... jak widać, dużo wam zawdzie czamy :)). Oboje jesteśmy związani zawodowo z kompu terami, ale wciąż lubimy sobie pogiercować i coraz częściej sięgamy po starsze krążki z naszej CD-Actionowej półki (scena rulez!). Dzieki numerowi 04/01 nauczyliśmy naszą córkę, żeby nie brała cukierków od Obcych - to z kącika porad wujka Jediego...:)

Jest nam bardzo miło, gdy dostajemy od was takie listy. Wielkie dzięki i pozdrowienia dla cafej trójki. Gdybyście wyprawiali jakieś rocznicowe "przyjątko" z tej okazji, to

(...) Niektórzy chłopcy są podli. (...) Najpierw nabijają się z nas, że kupujemy CDA, a potem kradną je i czytają po nocach (tak jak mój brat).

No to zamykaj go na noc w szafce (CDA. a nie brata,

(...) Jedyną grą, w jaką grałam, była The Sims. Zbudowałam śliczny domek z basenem, w którym utopiłam Sima uosabiającego mojego wrednego kumpla. Che, che, to świetna gra...

Mam tu tzw. mieszane uczucia, prawdę mówiąc...

Zgadzam się z waszym zdaniem na temat książek (w odpowiedzi na list Archiwi... itp.). Nie rozumiem, jak może on odrzucać uciechę i rozrywkę, jaką niosą książki. (...) Jedna książka od czasu do czasu nie zaszkodzi (...). Wkurza mnie, że tylu ludzi śmieje się z osób, które lubią czytać książki.

Sorki, ale to tak samo, jakby cię wkurzało, że wróbel się z ciebie śmieje. Warto się przejmować takimi cwierkaczami? Przecież nawet nie wiedzą, z czego się śmieją... (i kto, z kogo powinien się śmiać - o tym pogadamy za lat kilka, gdy się skończy szkoła, a zaczną poszukiwania pracy. Zobaczymy, kto lepiej na tym wyjdzie).

Naprawdę poznaleś żonę w bibliotece? [Słowo - pracowała tam! Dla większego smaczku dodam, że była to biblioteka... w szpitalu wojskowym. A ja wtedy byłem w zielonym wdzianku. Miało się w życiu zakręty :) - Smg]. (...) Ja tam poznałam tylko sekciarza.

Maggie

No wiesz, lubię sobie czasem poagitować w wolnych chwilach - no co, no co...

Ma być po równo!

Zauważyłem bardzo krzywdzący dla wielu czytelników CDA fakt. Otóż prenumeratorów traktujecie jak lepszą część. (...) Chodzi o to, że dla nich organizowane sa promocje, kluby itp.(...) Czy nie można traktować wszystkich tak samo?

Jedynie śmierć kosi wszystkich równo i bez wyjątków. A wszędzie indziej zawsze są jakieś różnice. Nie ma lekko,

Polska i USA mają coś wspólnego. W obu krajach ważnieisi sa ludzie z kasa :(.

A znasz kraj, w którym jest inaczej? Z drugiej strony prenumeratorzy z góry wykładają kasę na CDA (za rok. pół ćwierć...), a ty nie. Też chcą mieć coś w zamian.

Czuję się pokrzywdzony. (...) Zaprenumerowalem wa-sze czasopismo od początku 2001, a po jakimś czasie, co widzę - promocję (...) - można wygrać rower, dostaje się 8 gier za darmo itp. I jak ja się czuję? Dlaczego nie mogę tego mieć? To krzywdzące! (...)

A wiesz, jak czuje się ktoś, kto kupuje komórkę za, na przykład. 999 zł. a po tygodniu widzi ją w promocji za 9.99 zł? Po prostu czasem tak wychodzi. Ale nie masz co desperować. Prenumeratorzy, tak czy siak, dostają od nas rozmaite upominki, nawet bez żadnej okazji (np. od czasu do czasu darmowe egz. Neta, PC Formatu - niektórzy tak sie przyzwyczaili, że zaczeli mieć pretensje, kiedy nadszedł koniec promocji - "co jest?! Zaprenumerowałem CDA - i przyszło - ale gdzie mój Net i PCF?". Serio!). Tak czy siak, każdy prenumerator CDA od czasu do czasu dostaje od nas COS. A ješli jakoš rozminaleš się z któraš z tych akcji, to nic straconego - beda inne. I pomysl, jak bedzie narzekał ktoś, kto, na przykład, załapał się na szanse wygrania roweru, a za pół roku, na przykład w ramach promocji, zaoferujemy mu samochód :).

Ideal piękności?

Konkurs na sobowtóra. 99,9% dziewczyn w wieku 4-25 lat przebiera się za Larę Croft. (...) Zastanówcie się. (...) Lara to nie szczyt piękności.

A gdzie powiedziano, że to konkurs na Miss World? Tu liczy się tylko podobieństwo do oryginału - ale przede wszystkim liczy się dobra zabawa. I nic więcej. Poza tym Lara to chyba najpopularniejsza postać z gier komputerowych, więc trudno się dziwić temu owczemu pędowi. Choć faktem jest, że na tle wielu Lar latwiej się wybić tym. co sie za Lare NIE przebierają (Dr Regina, mała Alicja, Messiah, Larry - te kreacje się pamiętal).

Konstruktywna krytyka

Ostatnio w AM widzę mejle: "Jedi to idiota", "Smg to idiota", a wy to zamieszczacie. Nie macie ciekawszych wiadomości do zaprezentowania? Wiem, że nie chcecie, aby inni wam żarzucali, iż publikujecie w AR samych lizusów. (...) Pamiętam stare dobre czasy, kiedy Qn'ik wysyłał długie mejle z krytyką... Teraz głównie piszą sami debile (np. ja), którzy muszą się gdzieś wyżyć. A ja skrytykuję to, co mi wpadnie pod rękę. :))

OK. Zatem ja wytnę wszystko, co chwalisz (a trochę tego jest - tzn. było), pozostawiając same opinie krytyczne.

Wstępniak. Muszę powiedzieć, że zniknięcie "Rozmów Ssaków Naczelnych" na rzecz nudnych tekstów, w których opisuje się zawartość CDA, nie jest zbyt ciekawe. Jeszcze dwa lata temu (`99) we Wstępniaku były jajcarskie teksty, a teraz?

Rozmowy są - od czasu do czasu - gdy jest pomysł na takie dialogi. Bo robić czegoś na siłę nie ma sensu. I wstępniak nie jest miejscem na "jajcarskie teksty". Przecież to najbardziej OFICJALNA cześć pisma. W Wiadomościach też 'se jaj nie robia", nie? (A jeśli nawet, to nie takie, jak się

Spis treści. (...) Jest średnio przejrzysty (...) - wywalcie kolumny z hitami miesiąca i wstawcie spis małym druczkiem, ułożony wg kolejności stron. O wiele łatwiej byłoby cokolwiek znaleźć.

Jak było wedle stron - to marudziliście, że chcecie alfabetycznie. Jak jest alfabetycznie, to chcecie: "wedle koejności stron byłoby lepsze". Taaa..

Sobowtóry. Na początku było całkiem dobrze, ale jak zaczęliście dostawać zdjęcia od jedenastoletnich "lasek", to przestało mi się podobać... Dawajcie zdjęcia tylko tych 90 x 60 x 90. :))

To nie konkurs na nastoletnie misski CDA (chociaż sam pomysł... hm... czemu by nie? :)). To zabawa dla KAŻ-DEGO. Lasek i lasków (bejsboli?) niezależnie od wieku.

W produkcii. MNIEJ OBRAZKÓW, WIĘCEJ TEKSTU. Wiem, że nie zawsze jest to możliwe, ale jeśli jest, to niech autorzy bardziej się postarają. Po co mi 3 linijki tekstu i 20 screenów? Wiele się o grze nie dowiem.

Jak jest co pisać - to się pisze. A dużo screenów (w za powiedziach) ukazuje się dlatego, że często są wyn niejsze od słów, a chodzi przecież o to, żebyście zobaczyli. jak potencjalna gra ma wyglądać... W tekstach, na podstawie których robi się zapowiedź, autorzy gry mogą nawtykać, co im się żywnie podoba. Screeny już nie tak łatwo i prosto "dobajerzyć

Za pięć dwunasta. Wiecie, jakie mam w związku z tym odczucia? Autor najpierw pisze do "W Produkcji" zgarnia kasę, potem pisze do "Za pięć dwunasta" zgarnia kasę, piszę recenzje, zgarnia kasę, a za rok pisze jeszcze do "Świnki" i zgarnia kasę :PPPP.

Cos w tym jest. Ale tak naprawde najpierw jest presspack i na jego podstawie zapowiedź. Potem już coś jest (beta) i można pograć, potestować ... a na samym koń-cu jest finalna wersja i można sprawdzić, jak bardzo przesadzili autorzy w zapowiedziach i czy poprawili te bugi

Recenzje. Dajcie Czarnemu Iwanowi więcej recenzji do "poznęcania się"!!!!! A ogólnie to przydałoby się mniej dłuższych recenzji. Wielu osobom nie podobają się poszczególne ramki przedstawiające np. historie Egiptu (Faraon). (Moim zdaniem bardzo to przybliża tematykę gry i pozwoli lepiej się wczuć w role uczestnika

Ogólnie - recenzje będą krótsze (trochę). Zresztą to chyba widać w ostatnich CDA?

Świnka. Ok, tylko, moim zdaniem, do tej rubryki po-winny wchodzić tylko minimalnie trzyletnie gry.

Jest to kącik na gry nienowe, ale warte pamięci

Sprzet. Testy akceleratorów i kart graficznych są na wysokim poziomie. Gorzej z płytami głównymi.

A konkretnie, to co w nich nie tak?

Uzależnienie rulez?

Dlaczego tak tepicie uzależnienie od kompa (komputera)??? Jestem wtajemniczony (uzależniony) i jakoś mi to nie przeszkadza. Żyję normalnie (oprócz tej kropłówki :-), a moją przyjemnością jest właśnie komp. Co w tym złego, w każdej chwili mogę przestać... co się tak patrzycie? ... No dobra - nie mogę, ale cóż, życie w rzeczywistości wirtualnej jest lepsze.

Do czasu, brachu, do czasu...

A kiedy przyjdzie czas, to spotkam odpowiednią dziewczynę, która odklei mnie od tej diabelskiej maszyny i pokaże coś innego :-).

A gdzie spotkasz tę dziewczynę? W Quake'u czy może w jakiejś strategii? Ewentualnie będzie miała kosę na ramieniu i będzie troszkę chudawa (te wystające żeberka, ta specyficznie koścista twarz z szeeerokim uśmiechem ciemnym wejrzeniem oczodołów) - a jak powie GAME OVER, to nie będzie wcale myślała o grze...

Jak to robicie?

(...) Chodzi mi o waszą pracę, czyli recenzowanie gier. (...) Czy nie denerwuje was to, że czasem w jednym miesiącu musicie recenzować kilka gierek?

Bardziej jest denerwujące, gdy czasem akurat NIE MA

Ponadto jeśli są to gry w rodzaju np. Baldur's Gate, w które należałoby grać dłużej niż miesiąc, żeby móc ją

Wtedy autor zaczyna pisać recenzję, gdy ma pewność, że poznał grę na tyle, by się potem nie wstydzić tego, co napisał. Naturalnie są jakieś ograniczenia czasowe, ale wcale nie trzeba grać miesiącami czy tygodniami, by wyrobić sobie opinię na temat większości gier.

Czy nie wkurza was, gdy gracie w jakąś świetną gier-kę i po 2 tygodniach musicie przerwać i wziąć się za

A kto nam broni grać w nia w domu?:). No. czasem to wkurza, fakt. Ale to w końcu nasza praca, a ta niekoniecznie wiąże się z robieniem tylko tego, na co się ma ochotę - wykonuje się to, co trzeba. Zapominacie, że w pracy nie gramy dla własnej przyjemności - a dla was.. (naturalnie jedno drugiego nie wyklucza).

A poza tym ciekawi mnie, czy znajdujecie jeszcze czas na coś, co nie jest związane z kompem?

Naturalnie! Część z nas studiuje, chodzi na siłownie i nie tylko, mamy tzw. życie prywatne, jest czas na czytanie i robienie wielu innych rzeczy. Dla nas komputer jest tyl-

Wqtpliwości

(...) Czy zdarza się wam, że pisząc zdanie, myślicie jak-by naprzód i połykacie lub mylicie litery? Czy to jakaś

Wiesz, myśleć "do przodu" podczas pisania wręcz trze-ba. Takie "potykanie" fraz raczej się nam nie zdarza, gdyż teksty należy pisać w dużym skupieniu i powoli, a nie "szybko, szybko, bo zapomnę...". Czy to jakaś forma "szybko, szybko, bo zapomnę...". Czy to jakaś forma dysleksji? Hm. specjalista nie jestem - ale wątpię, to raczej brak samokontroli i nadmierna pobudliwośc?

Jak określić wynik w teście IQ - 150?

Żałośnie dużo :). Tzn. dla szaraczków jesteś KIMŚ, dla ludzi z MENSY cienkim Bolkiem :).

Lubicie S. Kinga? (Tego pisarza.)

Golota

Lśnienie, Smentarz dla zwierzaków, Misery - czy mam wymieniać dalej? Toż to najlepszy współczesny autor horrorów! Jak możesz pytać... Endrju :).

Propozycja

Moglibyście zamieścić w CDA listę wszystkich ocen, jakie dostały gry recenzowane na waszych łamach (ewentualnie także ich plusy i minusy, ale to niekonieczne). Chcę, na przykład, dowiedzieć się, jaką ocene otrzymał Starcraft, ale wiem, że nie ma sensu za svpvwanie was takimi listami. Ciekawym pomysłem jest również plebiscyt na najładniejszą okładkę.

Nooo... ale to zajęłoby chyba pół pisma... chociaż... nie mó-wimy nie... coś się pokombinuje. Plebiscyt na okładkę? Hm. 'cymu ni" - np. w nr 1/2002, żeby podsumować rok 2001?

Pomagier :)

Mam kilka odpowiedzi na pytania tych, co piszą do Ac-tion Redaction. 1. Piszecie (czytelnicy), że kiedyś odpowiedzi w AR były mądrzejsze, a teraz są głupie i nie poważne. A teraz odpowiedź: zgadnijcie dlaczego? Spójrzcie do AR np. sprzed 2 lat. Pytania były mądrzejsze i odpowiedzi też. Moim zdaniem większość listów z AR powinno trafić do działu Na luzie. Smuggler i Mr Jedi są NAJPOWAŻNIEJSZYMI w AR (w porównaniu do niektórych listów). 2. Pytacie, dlaczego jest tak dużo reklam. Odpowiedź: a co wam one przeszkadzają? Dzięki nim cena CD-Actiona nie idzie tak (bardzo) szybko w górę. Poza tym z reklam można się sporo dowiedzieć. Ostatnio dzięki reklamie kupiłem sobie pewną rzecz do komputera.

W magu [zamieszczonym przez nas w jednym z bonusów na CD - red.] jest zamieszczony taki tekst:(...) "Kupuję, więc CD-Action z pełną wersją gry. Instaluję i... leci przez okno - takie gry zazwyczaj, jeśli są zamieszczane, to są to jakieś starocie albo jakieś g*** nowości, na których producenci nic nie zarobili. Okey, jest jeszcze druga plyta - co prawda z demami, no ale cóż. Jaś znajduje fajne demko ekstra gry, przechodzi je w pół go-dziny (...)." Co powiecie na ten temat? (Jestem po prostu ciekawy, jak na to zareagujecie.)

Radek

Nijak. Co gość robi z płytami po zakupie CDA, to już jego sprawa (poza kopiowaniem full wersji...). Swoją drogą, skoro tak ciągle nie trafiamy w jego gust, to czemu ów osobnik kupuje pismo? I ciekawe, jak zaliczy, na przykład Unreala, do staroci czy gier, na których producent nic nie zarobił? A jak chce mieć nowości, to proszę bardzo, niech wyda te 150 zł w sklepie - i miłej zabawy. Też bym chciał płacić niecałe 20 zł i mieć zarówno pismo, jak i supernowość, a poza tym CD z demami itp. Ogólnie to autor tekstu robi wrażenie gniewnego 13-latka, który sam nie wie, czego chce, i to go frustruje - więc wyładowuje swoją agresję na wszystkim, co znajdzie się w jego zasięgu.

Apel

Tak sobie rozmyślałem (siedząc na s... edesie :), aż tu nagle naszła mnie myśl: "Dlaczego nie otrzymujecie

listów od poważnych osób". Odpowiedź jest prosta: a) one wiedzą, że mają beznadziejny styl pisania (to ja :): b) nie chce się im (to też ja :) - lenistwo rulez; c) nie chca robić z siebie durnia, wymyślając beznadziejne listy. Dla-tego apeluję: "LUDZIE, piszcie listy. Wasze sugestie wyrażone w normalny sposób (niekoniecznie poważny mogą przyczynić się do rozwoju zarówno pisma, jak psychiki redakcji (do red. kiedy otrzymaliście ostatnio normalny list?)".

.. ale to był rachunek za telefon. Ale fakt - EJ, PISZCIE LISTYI Czy naprawdę TY, tak TY, właśnie do CIEBIE mówię, nie rozgłądaj się głupio, kupując CDA od x miechów (czy lat) nie masz nam NIC do przekazania? Nie wierzę! Czemu ograniczasz się tylko do czytania tego, co piszą inni:

Mam też pewien pomysł dotyczący zamieszczania listów w Action Redaction. Mianowicie autor, na końcu listu, powinien umieszczać, co następuje: "Zgadzam się na dowolne przeredagowanie mego listu w celu odchamie-nia go i umieszczenia w kaciku Action Redaction". Teraz nikt nie będzie mógł przyczepić się, że coś mu wycięliście (aczkolwiek nie tylko to :), gdyż pisemnie wyraził na to zaode.

Tak czy siak. redakcja MA PRAWO do redakcyjnej obróbki tekstu (patrz stopka), a więc również skrótów. Jak ktoś się z tym nie zgadza, to albo nie wysyła listu, albo np. zaznacza. że nie życzy sobie żadnych cięc. Lecz wtedy szanse publikacji znacznie maleją, bo jak list liczy na przykład trzy strony, porusza 57 problemów, z czego za warte publikacji uważamy 4 - no to sorry, nie będziemy zanudzać tysięv czytelników sprawami, które interesują tylko twórcę epistoly i może parę innych osób na świecie.

.) Mam genialny pomysi. Prenumerata w ratach Najlepiej miesięcznych. :)))

Grzegorz Sieczkowski, Grajewo

Dowcip kwartału. :))))

Ludzie i ludziska :)

Nie lubię was, bo kiedy przegrywałem sobie grę i włączyłem inną, to przestało mi się przegrywać.

Wojciech K. [namlary znane :)]

Czyli zaczęło ci się WYGRYWAĆ? :) O to masz pretensje? Ze wygrywasz?! Tylko czemu właśnie do nas?

(...) Napisaliście, że Smuggler nie istnieje, może Mr Jedi też nie, może i Barnaba, a może CDA nie istnieje, może świat realny też nie istnieje. Wniosek - istnieje tylko Matrix?

Pieca z Pily

Wiec mów mi Matrix. Ale idźmy dalej - może i Matrix nie istnieje? Może to wszystko - ty też - po prostu mi się SNI? Może nie ma nic oprocz mnie samego, a wszystko wokół to tylko wytwory mojej wyobraźni? Hę? Mam się obudzić...?;)

Mam maly problem: Jak się robi cracki do gier? Chodzi mi mianowicie o Abe's Exoddus.

Bierze się gumowy młotek i stuka się na zmianę w głowę i w CD z gra - tak długo, aż jedna z nich się złamie, tzn. scracku-je. Ewentualnie, aż zmądrzejesz i przestaniesz nas pytać o

...A poza tym lubię się śmiać z samego siebie, więc rzą-dam rzebyście wydrókowali muj list bo bedziecie thuża-mi :-) (liczę na to, że zostanę ośmieszony na oczach 200 000 tys. czytelników (i czytelniczek).

Złośliwię powiem, nie. :)

Aha, zapomniałem, że jestem dyslektykiem:-). Ludzie, nie wierzę, że co drugi z czytelników jest dyslektykiem! Więc nie piszcie takich bzdur, bo to nie jest dysleksja, tylko wasze spanie na polskim! A żebyście mogli mnie zbluzga osobiście, podaję mój mail: Gripex@poczta.onet.pl. Cześć!

[e-mail]

Mam wielką prośbę o powieszenie Adventure Zone'a, ponieważ jest najciekawszym bonusem ze wszystkich mi znanych!!!!

No to dawaj sznur :).

NA LISTY ODPOWIADALI JAK ZWYKLE (ZA ŁASKAWĄ ZGODĄ GUMOWEGO KURCZAKA) SMUGGLER & MR JEDI

CD-ACTION 08/2001 Kto tego nie czyta, ten normalny chodzi.

Kto tego nie czyta, ten normalny chodzi. CD-ACTION 08/2001

TIPSY

Echelon

Naciśnij [1], by wejść do konsoli, i wpisz: srv success 1

Jeśli teraz naciśniesz [Esc], pomyślnie zakończysz daną misję



Evil Island

Użyj [^] lub [~], by otworzyć konsolę. Wpisz: thingamabob, by zaktywizować cheat-mode. Teraz wpisz:

@godmode(0,1) - god mode @godmode(0,0) - anuluje god mode help - lista cheatów

give 0 money x - dostajesz x kasy give 0 exp x - dostajesz x punktów doświadczenia

fps 0 or 1 - liczba FPS

Golf Resort Tycoon

Ekstra kasa

Podczas gry natiśnij klawisze: [Shift + Ctrl + C + A + T].

Ekstra szybkość

Podczas gry naciśnij klawisze: [Shift + Ctrl + W].

Half-Life: Blue Shift

Uruchom gre z parametrem -console w linii komend (np. C:\GameFolder\ bshift.exe -console)

Dzięki temu klawiszem [~] możesz wywoływać konsolę. Zatem wpisz tam: sv cheats 1, by uaktywnić cheat mode



(możesz też sy cheats 1 dodać do config.cfg, by raz na zawsze mieć to z głowy). Teraz można już wpisywać kody:

god - god mode noclip - przenikanie przez ściany impulse 101 - wszelka broń sv_gravity x - ustawianie siły przyciągania, gdzie zamiast x wpisz liczbę (do-

mvslna wartość x = 800sv_accelerate x - siła skoku (domyślnie

notarget - No Target mode

map x - skok na mape o nazwie:

ba canal1; ba canal1b; ba canal2; ba canal3; ba elevator; ba hazard1; ba hazard2: ba hazard3:

ba hazard4; ba hazard5; ba hazard6; ba_maint; ba outro; ba power1; ba power2; ba_security1;

ba_security2; ba_teleport1; ba_teleport2; ba_tram1; ba_tram2; ba_tram3; ba xen1; ba xen2;

ba xen3; ba xen4; ba xen5; ba xen6; ba yard1: ba yard2; ba yard3; ba yard3a; ba yard3b; ba yard4; ba_yard4a; ba_yard5; ba_yard5a.

Heist

Uzdrawiamy ekipę - podczas gry naciśnij prawy [CTRL + Shift + H].

Heroes Chronicles: The Final Chapters

Naciśnij [TAB] i wpisz:

NWCTRINITY - dostajesz sporo Archan-

NWCAGENTS - dostajesz sporo Black NWCNEO - +1 Level

NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT maksymalne szczeście

NWCNEBUCHADNEZZAR - brak limitu

NWCMORPHEUS - maksymalne morale NWCORACLE - odsłania mapę puzzli NWCWHATISTHEMATRIX - odkrywa

NWCIGNORANCEISBLISS - zakrywa

NWCTHECONSTRUCT +100 każdego surowca, +100 000 złota NWCBLUEPILL - przegrałeś! NWCREDPILL - wygrałeś!

NWCTHEREISNOSPOON - ??? NWCZION - ??? NWCPHISHERPRICE - ???

Hostile Waters

Uruchom grę z poleceniem -setusupthebomb w linii komend (HostileWaters.exe -setusupthebomb)



Następnie naciśnij [F8], by wejść do konsoli, i wpisz:

enableallmovies 1- wszystkie filmiki w Cinema Menu

filthylucre 1 - dostajesz 999999 EJ invulnerable 1 - god mode dla wszystkich jednostek

revealmap 1 - odsťania mapę

Winlevel 1 - wygrywasz misję

Kody o nieznanym (acz często prostym do domyślenia się) znaczeniu. Czasem warto spróbować wpisać je z parametrem 1 lub 0 (np. bind 1).

aicolourdebugaiscriptdebug; aitrace; allvourbasearebelongtous; applycontrolchanges: attractmode bind: bindaxis; buildall; camdebug; camfirstperson; cancelcontrolchanges; changelevel; counters debugtoggle; defaultkeys; deletesave; deydododatdohdontdeydoh; enabletyping; endtutorial; enteraxisredefine; enterbuttonredefine; forceshadowupload; hudrender; levelmenu; loadgame; lowfog mapboxdebug; menu; m aftermath; m cabalmovie; m chamber; m Coldmoviefive; m Coldmovieone; m Coldmoviethree; m_Coldmovietwo; m_conference; m_culturefive; m_finale: m_Flags: m_foreshadow m_handh; m_intro; m_nanobot; m newintro; m newintroend; m newintromiddle; m_Ransom; m_smashtubes m terra; m testtubes; m tombakercold; m_tv; m_ufo; newgame; nextlevel; nofow; nouploads; objects; printing: printvidmem: properchopper; quit; restartlevel; resumegame; savegame; scriptinfo; sfxdebug; shadows; silly; simploids; startgamefromfrontend; terrain; terrainhugging; thereisnospoon; timings; WaveSmooth; Wireframe: Zfog

Merchant Prince 2

Wpisz to na ekranie Venicel HDIVIEW - odkrywa mapę HDIKASH - 50 000 florenów HDISPY - widzisz ruchy przeciwników HDIKARNAGE - aktywuje bezczynną gru-

Operation Flashpoint

Po rozpoczeciu misii znaidź helikopter. Wejdź do środka. Odczekaj parę sekund i wyjdź. Musisz to zrobić, zanim rozlegna sie wrzaski, że helikopter oberwał. Jeśli ci się to uda - będziesz nieśmiertelny w tej

Pearl Harbor: Zero Hour Extrasiki w grze

*W ekranie wyboru misji znajdź (mniej więcej na godzinie piątej :)) mały czarny cień przypominający kształtem samolot. Jeśli go klikniesz, dostaniesz trzy dodatkowe samoloty i jeden dodatko-

*W kataologu Game directory\data\guns otwórz notepadem plik ammo file. W łatwy sposób możesz modyfikować ilość amunicii itd.

Settlers 4

Wpisz !wqsa podczas gry, by wejść w cheat mode. Jeśli nie działa, spróbuj z

W kaźdym razie wpisanie: !win - pomyślne zakończenie misji [F12] - przyśpiesza czas w grze

Serious Sam

Użyj ['], by otworzyć konsolę, i wpisz: please god - god mode

please giveall - dostajesz wszystko, co

please killall - rozwalasz wszystkich wro-

please open - otwierasz wszystkie

please fly - latamy! please ghost - przenikanie przez ścia-

please invisible - niewidzialność please tellall - widzisz wszelkie komunikaty z Netricsa please refresh - hmmm... nie wiemy :)

Tropico

Naciśnij i trzymaj [CTRL]. W tym czasie wpisz tips. Aby wpisać następny, puść [CTRL], naciśnij go ponownie i trzymaiac wpisz tips itd.

pesos - 20 000 kasy contento - zwiększa zadowolenie rapido - szybkie budowanie

X-Com Enforcer

Naciśnij [~], by wejść do konsoli, i

xflv - latamv

xghost - przenikanie przez ściany xgod - god mode

allammo - amunicia setjumpz - zasięg skoków

setspeed - szybkość postaci killpawns - zabija wszystkich wrogów summon i nazwa - dostajesz przedmiot o danej nazwie







- · recenzje
- · zapowiedzi

- porady
- · ciekawostki

PSX

PS₂

Gameboy Color X-Box

Najtańsze pismo z CD w Polsce

...i tvlko powiedz, że to drogo!





279 zł netto Siemens C30 Z okazji trzecich urodzin Tak Taka – 2:0 dla Ciebie!
Kupując zestaw Tak Tak w promocji urodzinowej,
otrzymujesz oficjalną maskotkę
reprezentacji – pingwina-piłkarza.
W ofercie wiele atrakcyjnych

Promocja rozpoczyna się 18.06.2001 r. Liczba zestawów promocyjnych ograniczona.

telefonów.

Linia bezpłatna: 0 800 602 900 www.era.pl



